GIOCHI DI RUOLO-FANTASY-AVVENTURE

KAOS

APRILE MAGGIO 1992
LIRE 5.000

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70.

6

DOSSIER
CONAN

UMETTO
CRONACHE DELLA LUNA NERA

Giorgio

RIPA GIOCHI FANTASY

GRANDI SUCCESSI MONDIALI IN EDIZIONE ITALIANA

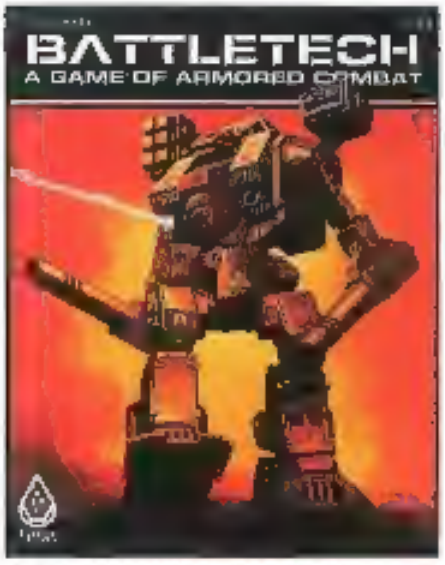
GAMES WORKSHOP

Art. G206 TALISMAN
Alla conquista di un talismano in un mitico mondo di draghi e magia!

Art. G571 ADVANCED HEROQUEST
Un fantastico mondo pieno di mostri, eroi e tesori!

Advanced Heroquest, Talisman e Games Workshop, sono tutti marchi registrati, di proprietà della Games Workshop Ltd.
Copyright © Games Workshop Ltd. Tutti i diritti riservati.

FASA CORPORATION



Art. F1604 BATTLETECH
Scontri in terreno aperto tra robot alti più di 10 metri, pilotati da uomini: i mechwarrior!

Art. F1641 MECHWARRIORS
Nell'universo di Battletech, scontri tra 5 casate che dominano le galassia nel terzo millennio!

Art. 7111 DMZ SHADOWRUN
Combattimenti in un mondo a metà tra magia ed alta tecnologia!

I migliori Giochi Fantasy, Role Play, Libri, Miniature, delle più famose ditte del settore: Fasa, Games Workshop, Citadel, Alternative Armies.

DISTRIBUZIONE ITALIANA:

RIPA s.a.s. di G. Riso & C.

20132 MILANO - Via Mondovì, 5
Tel. 02/27.20.82.82 - Fax 02/25.90.965

ANNO 2 NUMERO 6
APRILE-MAGGIO 1992

SOMMARIO

Pubbliche - pag. 4
News - pag. 5
Dossier - pag. 11
Conan
Game - pag. 26
L'assassino nello specchio
Avventura - pag. 37
Traffico d'armi
Fumetto - pag. 45
Cronache della luna nera
Il segno delle tenebre
Avventura - pag. 49

Direttore
Luigi Bernardi
Art Director
Roberto Ghiddi
Coordinamento Redazionale
Luca Olcastri
Redazione Centrale
Marcello Misiaroff
Roberto Di Meglio
Simone Perazzi

Hanno collaborato: Simone Bernocchi, Roberto Cecchini, Luigi D'Auriello, Andrea Di Meglio, Ugo Di Meglio, Alessandro Iviandi, Gianna Maretti, Enrico Ricci, Fabrizio Venerandi e Ugo Torchetto.

Controlloti vialvi: Massimo Bonfatti, Jake, Patrizia Mandanici, Paolo Paterno, Adriano De Vincentiis.

Copertina: Giuseppe Palumbo.

Si ringraziano i negozi Stratosphere di Viareggio e Open Magazine di Modena per il materiale tecnico gentilmente a disposizione.

Credits: ©1989 DE GAMA/UNANERA for Il segno delle tenebre. © 1989 P. M. Troldesal (testi) e O. Ledroit (disegni). © 1989 Edizioni ZENITH, edizione italiana. © 1992 Granata Press, Bologna. Traduzione: Giancarlo Carioni. Lettering: Barbara Rossi.

KAOS, pubblicazione periodica bimestrale. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 6/85 del 25/3/1992. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: LGT Pizzetti, Via Castelvolpe, 152, Cernusco. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467565. GRANATA PRESS, via Marconi n° 67, 40122 BOLOGNA (ITALY). Tel. 051/237137, fax 051/236484.

Vuole la tradizione che, nel numero di aprile, le riviste facciano degli scherzi ai propri lettori, in genere con un articolo che, sotto l'apparenza seria, si riferisca a fatti fuorvianti. Ma come possiamo fare un pesce d'aprile noi di "KAOS", che di panzane assortite ve le riffiamo tutto l'anno? Ci sono ancora lettori infedeli che ci danno la caccia, dopo aver vagato giorni e giorni in terra della BRUSO GEN... Così, tanto per non smentirci, invece di fare scherzi abbiamo deciso che questo mese "KAOS" sarà serio, serissimo, quasi palloso.

Anzi, già che stiamo parlando di cose serie e noiose, veniamo a una nota per noi particolarmente dolente. Qualcuno di voi si è lamentato che il nostro InCantiere non è preciso come dovrebbe (della serie: non garantiamo verità, solo freschezza nuda). Parliamo di giochi come se fossero già in vendita, e di cui nessuno uno scout Apache riesce a trovare traccia; altri giochi vengono annunciati di prossima uscita, con somma gioia dei calcolatori e disperazione di chi ha consumato tutte le suole per andare ogni giorno a chiedere se sono arrivati; viene data notizia di giochi che dovrebbero essere prodotti da una casa editrice e che vengono prodotti da un'altra...

Cosa possono fare gli incolpevoli redattori per far fronte a una situazione così kaotica? dato che sprecare pagine e pagine per apportare correzioni alle notizie apparse ci sembrava un crimine contro la Natura (ci pensate a quanti alberini muoiono per stampare 25.000 copie di una rettifica?), abbiamo realizzato per voi un Generatore Automatico di Sensatezze (G.A.S.), con il quale, con grande facilità e divertimento, potrete risparmiare a noi la rettifica di scriverle, e a voi di leggerle.

(1) Prendete una matita appena su "KAOS", e tirate 1d6; se il tiro è 6, il gioco in essa citato (in codice *Pippo*) esce puntuale. Cinque difficilmente arriveranno anche al (2).

(2) Il gioco è rimandato. Prendete il testo seguente, e iscrivete al posto di ciascuna lettera tra parentesi una frase determinata con un tiro a caso sulla tabella corrispondente. Avrete così la vostra notizia completa.

-Il gioco *Pippo*, la cui pubblicazione, annunciata (**A**), e prevista per (**B**), a causa (**C**) uscirà probabilmente (**D**).-

Tabella A (d6) **1** - nel primo numero di "KAOS"; **2** - nello scorso numero di "KAOS"; **3** - nel corso di una conferenza stampa tenuta dall'editore.

Tabella B (d4) **1** - il 1986; **2** - lo scorso Natale; **3** - il mese scorso; **4** - questi giorni.

Tabella C (d6) **1** - dell'improvvisa malattia del tipografo; **2** - della partenza per il militare del tradutore; **3** - della scomparsa dell'illustratore nel Triangolo delle Bermude; **4** - di un ripensamento dei detentori dei diritti; **5** - di un virus tulwarese nel computer che conteneva i testi; **6** - no comment.

Tabella D (d6) **1** - il mese prossimo; **2** - l'anno prossimo; **3** - appena l'editore avrà i soldi per stampirlo; **4** - appena qualcuno avrà il tempo di lavorarci; **5** - tra tremanni; **6** - mai.

Kaoticamente vostra,
la Redazione.

P.S. Ogni riferimento a fatti realmente accaduti è puramente casuale (beh, quasi).

RUBRICHE

IL SACCO DELLA POSTA

Alcuni di voi vorrebbero forse ricevere risposte personali e cose?
Sì?
Beh, qualcuno ce lo ha già chiesto (come, per esempio, Rolando Corrosi di Torano).
La redazione è disponibile a questa iniziativa, ma data la nostra pigrizia e avarizia, se davvero volete avere qualche possibilità di ricevere risposta spedirci, assieme alla vostra lettera, una BAA: no, non è un versaccio, sta per Busta Affrancata Autoindirizzata.
Se tutto va bene, la risposta arriverà. Noi, comunque, non ci prendiamo alcuna responsabilità circa il suo contenuto!
A proposito di contenuti, diamo un occhiata a quello del Sacco della Posta di questo mese.
Oltre alla dose consueta di missive lamentatorie, pacchi-bomba e bamboline voodoo (utili per far giocare la sfortuna di Urgh, che altrimenti ci pappa tutta la corrispondenza), troviamo la lettera di un nostro sovraeccitato ammiratore (non crediamo che si possa dire, comunque grazie!), **Marco Vinovic** di Pescara, che dopo aver acquistato, acquistato, acquistato, acquistato il primo numero di "KAOS" (ma ne hai comprate quattro copie o fai come Amanda Sandrelli in *Non Ci Resta Che Piangere*), se lo è consumato in meno di una giornata, e solo dopo aver letto anche il secondo (ha dovuto quasi aspettare due mesi, ahinoi!) ha cominciato a credere che potesse davvero esistere una rivista così. La copertina non gli è piaciuta (sfondo monocromatico???), ma il resto evidentemente sì.
Tra le richieste, quella di parlare maggiormente di libri gioco, di pubblicarne uno a numero e di parlare di *HeroQuest*.
Che ne pensate?
Da Firenze ci arriva la lettera di un nostro giovane lettore, **Alessio Anglone**, che invece il primo numero di "KAOS" l'ha avuto come regalo di compleanno (certo che potevano almeno regalarti un abbonamento!), e comunque gli è piaciuto moltissimo. Meno male, anche se a giornali chiusi... Alessio è un fedelissimo della Games Workshop (scrupoliamo che il tuo cartolaio sia un po' bugiardo: si rifornisce direttamente dalla GW?) ma anche di *Dragonero* e *Dragon* di cui cerca disperatamente le miniature.
La EG ne aveva distribuite qualche annetto fa due scatole, una di personaggi e una di mostri, ma è un bel po' che non si vedono in giro.
In ogni caso nei negozi specializzati della tua città, come Stratagemma o la Libreria Marzocco, dovresti trovare o quantomeno poter ordinare quelle che attualmente produce la Ral Partha (ok, ok, è l'ultima volta che facciamo pubblicità gratis...).
Anche **Nicola Dalessandro** di Potignano (BA) ci chiede un sacco di consigli per gli acquisti, che purtroppo non ti possiamo dare, dato che abbiamo già consumato la nostra dose mensile di spot omaggio; speriamo che le inserzioni di questo numero possano darti una mano.
Per quanto riguarda *Kaos*, il gioco viene distribuito dalla RPA come tutti gli altri prodotti della GW. Nicola (che tra l'altro ha affrescato la busta o mi dovevo dire niente sulle) non trova nessuno che sia davvero profondamente nel meraviglioso mondo dei giochi fantasy e vorrebbe quindi corrispondere sull'argomento.

Chi volesse, gli scriva pure: Nicola Dalessandro, Via Dema 36, 70017, Putignano (BA).
E anche per stavolta è tutto.
Vi lasciamo alla prima edizione de Il BaZaR, mercato di umanità varia in puro stile Iankhmaniano.

Nano Nano
(o Elfo Elfo?).

Il BaZaR

Cercasi giocatori di *CHRSA* in zona Legnano (MI).
Contattare Stefano Savarino, Via Bernini 1, CAP 20023, Cerro Maggiore (MI).

Disperato master cerca giocosi più importante per la sua carriera: i giocatori! Se abitate in Campania nella fascia costiera che va da Maiori a Positano o ad Agerola, chiamatemi! Sono Nicola Fusco, Via Principe di Piemonte 26, CAP 80051, Agerola (NA), tel. 081/8791205.

Cercasi gruppo per *D&D* o altri giochi di ruolo, possibilmente fantasy, a Bologna o provincia.
Scrivere a Massimo Galassi, Via del Piano 840, CAP 40059, Medicina (BO).

Compro moduli per *D&D* e il *D&D MasterSet*. Ogni prodotto, anche se lievemente deteriorato, sarà pagato come nuovo, purché integro e in edizione originale TSR.
Telefonare allo 055/471922 e chiedere di Dizio (Elio Di Giovanni).
Niente traduzioni o fotocopie.

Cerco giochi di tutte le marche, nuovi o usati, in scatola o libro, purché a buon mercato, a scopo gastronomico. Rivolgersi a Urgh, @ o redazione di "KAOS".

Vendo prime tre scatole di *D&D* (*Base, Expert, Companion*) in italiano in blocco a L.40.000 (più spese postali), oppure a L.15.000 l'una.
Nicola Fusco, Via Principe di Piemonte 26, CAP 80051, Agerola (NA), tel. 081/8791205.

INCANTIERE

ITALIA

La **Black-Out** annuncia l'uscita di "Cronì" n°1, che includerà nuove schede per il GdR fantasy *I Signori del Caos* da collezionare in raccoglitori ad anelli e anche una versione nostrana del *Monstrous Compendium* della TSR.

La rivista "E Giochi", pubblicata dalla **Demetra**, è un bimestrale di cultura e informazione ludica che si occupa di giochi a tutto campo. Con il quinto numero (gennaio-febbraio '92), la rivista regala *Mediterraneo*, un GdR basato sui miti dell'antichità realizzato da Andrea Angiolino. Il gioco è piuttosto semplice, ma la redazione intende espanderlo con il contributo dei lettori. "E Giochi" è di difficile reperibilità, l'abbonamento annuo costa 35.000 lire, da inviare alla Demetra Srl, Strada Bozzola 46, 37066, Sommacampagna (VR).

Rimandata la prevista uscita del primo numero di "E Elle Avventura", il supplemento semestrale dedicato ai giochi GdR, la **E. Elle** si concentra per il momento solo sui librogame: è previsa l'uscita del n°4 della collana "Bloodsword". I volumi di questa serie si caratterizzano per la possibilità di far giocare da uno a quattro persone. In preparazione anche una nuova collana di libri-gioco il cui nome non è ancora stato deciso al momento di andare in stampa, ma che originariamente s'intitolano "Lupo Ardiot".

Oltre alla rivista che avete tra le mani, la **Granata Press** lancia nuove iniziative sul fronte dei GdR: questa estate troverete nelle edicole (sì, avete letto bene, proprio nelle edicole) la versione italiana di *Simulacres*, un gioco di ruolo francese creato dalla rivista "Casus Belli" (con cui, nei prossimi numeri, "KAOS" inizierà un rapporto di collaborazione). *Simulacres* ha regole molto semplici, ed è ideale per sperimentare nuove ambientazioni e per introdurre a questo hobby nuovi giocatori. Il volume conterrà, oltre alle

regole, una serie di scenari che spaziano sui generi più importanti della fantasy, alla space opera, all'horror. Firmato anche il contratto per l'edizione italiana di *Talsorian*, il gioco di ruolo dei cartoni animati pubblicato da Steve Jackson.

Sottostante notizie tendenziose, che danno "Rune" per defunta, abbiamo avuto assicurazione direttamente dall'editore Marco Civra, che non solo "Rune" non cesserà le pubblicazioni, ma che a partire dal numero 6 proporrà grandi novità su tutti i fronti. Sulla natura delle novità Civra si è trincerato dietro un «no comment, top secret». Si sa solo che Ciro Sacco è stato riconfermato direttore della testata.

Intanto l'attesa pubblicazione della versione italiana del GdR *Ars Magica* della White Wolf, annunciata dalla **Stratelibri** per lo scorso Natale, subirà ulteriori ritardi proprio a causa della ristrutturazione di "Rune".

Dalla **Stratelibri** ci giunge un bel catalogo a colori: tra prodotti già annunciati (ma in ritardo) e autentiche novità, il calendario delle uscite tra marzo e aprile della casa editrice milanese è davvero frenetico. La più interessante e senza dubbio la versione italiana di *Cyberpunk*, della Talsorian Games, che viene presentato in due volumi. Il primo, intitolato *Sul Filo del Rasoio*, dovrebbe essere già nei negozi, il secondo, *Hardwire*, è previsto per il mese di maggio, insieme allo schermo per il master appropriatamente battezzato *Dataliner*. Per *Il Richiamo di Cthulhu*, dopo *Sulle Orme di Dunwich* e *Scoprire l'Ignoto*, *I Segreti del Kremlino* (uscito in ritardo in attesa della necessaria autorizzazione dalla Chaosium, mettendosi del primo produttore in parte italiano), arriverà *Frammenti di Pietra*, contenente tre avventure (due tradotte dall'omonimo supplemento americano: la terza, *Dead Man's Stone* e quella inclusa nello schermo del Custode versione U.S.A), e *Sei Minuti a Mezzanotte*, un'antologia con quattro scenari non legati ai Miti di Cthulhu. Per *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* escono invece l'avventura *Wose della Foresta Oscura* (anche questa in ritardo) e il modulo geografico *Eriador*. Annunciata anche l'ora senza precisare la data di uscita) la *Mappa della Terra di Mezzo*. Per *Il Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, versione semplificata di GRRA, esce invece la prima avventura, *L'Alba Annuvola Presto*. Infine, dovrebbero essere disponibili nei negozi il numero 2 de "L'Eco di Ardalam" e il numero 3 di "Excalibur".

Ultimo minuto: da notizie giuntaci direttamente dalla West End Games poco prima di andare in stampa, sembra che la Stratelibri si sia aggiudicata i diritti per l'Italia di *Star Wars*. Altre fonti meno ufficiali, ci hanno comunicato che sempre la Stratelibri sta per acquistare o abbia già concluso l'acquisto del GdR *Stormbringer*, prodotto dalla GDW, avviandosi così ad essere il maggiore detentore di diritti sui GdR in Italia.

NEWS

EXTERO

Ancora supplementi per *Shadowrun* nelle proposte della **FASA**. *Shadowtech* si propone come un catalogo di armamentario per il guerriero della strada, un proseguimento ideale dello *Street Samurai Catalog*.

I GdR 'ibridi' stanno avendo un grande successo, e per il suo *Dark Conspiracy* la **GDW**, con *Minion Hunter, Ice Daemon, e PC Booster Kit*, prosegue la tradizione della casa di sfornare supplementi a ripetizione per ogni nuovo sistema, per poi magari abbandonarlo completamente (vedi la serie di *Space1889*). Il primo è un gioco da tavolo in scatola di tipo classico, nel quale si riceva l'invasione darkling, il secondo è un'avventura ambientata in un Texas stravolto e include un piccolo sourcebook; l'ultimo è, invece, un'espansione con aggiunta di regole varie (personaggi adolescenti, nuove carriere, nuovi mostri, ecc.).

Per chi ancora gioca a *GURPS* in lingua originale (alias *MERP*) c'è qualche novità targata **ICE**. *River Running: The Dark Lord Turns East* è un pacchetto di sei avventure che coinvolgono altrettanti schemi malvagi dell'Oscuro Signore contro il Dorwinelan.

La **Steve Jackson Games** propone due espansioni per *GURPS* in *GURPS Imperial Rome* si torna ai tempi degli antichi Romani, in un'ambientazione pseudo-storica con corse di bighe, barbari all'attacco e imperatori inetti, mentre di *GURPS Illuminati* possiamo solo citare una frase dell'autore stesso: «Cosa accadrebbe se tutto quello che dicono i giornali scandalistici fosse vero?».
E non dimentichiamo l'atteso *TOON Universal Tour Guide*, ovvero ben 200 pagine di regole e scenarietti per il nuovo GdR sui cartoni animati (qualche titolo: *CarToon Wars, Cybertoon 2020 1/2...*).

Il *Monstrous Compendium* giunge alla sua quattordicesima uscita; stavolta la **TSR** ricicla il vetusto *Fiend Folio*, un'accozzaglia di mostri di produzione europea molto interessanti (residenti a una lontana era in cui TSR e Games Workshop collaboravano...). Prendetelo, alcuni sono davvero esilaranti. Invece, pur non avendo informazioni precise, non possiamo che diffidare di *Monster Mythology*, un libretto della serie dei *Complete Handbook* che, a sua detta, esplora il mondo dei giganti, dei goblin e tregiodiri (con tanto di regole per i PC di tali razze).
I puristi tremino. Per *Marvel Super Heroes* appare *X-Forces, the Mutant Update*, che permette a tutti di usare la versione più aggiornata dei mutanti Marvel (quelli che in Italia vedremo, con questo ritmo, nel 2005).

KOMPIUTER

Finalmente gli appassionati di GdR che possiedono Macintosh, potranno utilizzare la loro preziosa macchina in una applicazione diversa dalla solita videoscrittura: *Wizardry VI - Bane of the Cosmic Forge* offrirà il più ampio ambiente tridimensionale mai visto in un gioco stile *Dungeon Master*.
Anche per l'Amiga di *PC Dynasty* arriva si tratta di *Tales of Magic - Prophecy of the Shadow*, primo gioco di una nuova serie della **SSI** progettato per essere utilizzato con un singolo personaggio.

TORNEI & KONVENTIONZ

AGONISTIKAMENTE PARLANDO

Sebbene qualcuno possa strabuzzare gli occhi di fronte all'idea di un torneo basato su un gioco dove non si vince, vi assicuriamo che si tratta

di una cosa perfettamente naturale.
La proposta più interessante viene sicuramente da **Agonistika**, associazione con base a Roma ma che organizza eliminatorie in moltissime città e regioni italiane, isole incluse. In linea di massima, ogni organizzazione locale gestisce una propria eliminatoria, sulla base di un regolamento comune a livello nazionale. In base al numero degli iscritti e dei risultati ottenuti, i vincitori delle selezioni passeranno alle finali regionali (previste solo in alcuni casi) e nazionali.
Per la quasi totalità dei tornei, le finali si terranno in giugno a Roma durante la manifestazione "Giocare e Vivere".
Alcuni tornei, ormai di tradizione consolidata, sono organizzati direttamente da Agonistika: *Dungeons & Dragons*, *Blue Max*, *Axis & Allies*.
Tre tornei sono invece organizzati in congiunzione con club non di Roma. Si tratta di quelli de *Il Richiamo di Cthulhu*, con organizzazione **Labirinth** (Genova), di *Advanced Dungeons & Dragons*, con organizzazione congiunta **Club 3M/Orcs Do It Better** (Modena/Chieti) e de *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, con organizzazione della **DAS Production**.
Per qualsiasi dettaglio contattare: Agonistika, c/o Roberto Fiaschini, Via Pescaro 6, Roma, tel. 06/5899287, fax 06/5918853.

GUERRE STELLARI
Esiste anche il torneo nazionale di *Star Wars*, a sua volta organizzato da una "joint-venture" tra il **Club 3M** e **Alliance**.
Il torneo prevede eliminatorie locali e finali a Verona, nella convention nazionale di settembre.
Sempre parlando di *Guerre Stellari*, novità anche da oltreoceano: la **West End Games** ha rinnovato la licenza per la produzione del GdR di *Star Wars*. Tutto, o quasi, ciò che è stato prodotto dalla **WEG** verrà ricontrollato e inserito nella cronologia 'ufficiale' della saga.
Inoltre sul fronte del fumetto, oltre a *Dark Empire*, si preannunciano nuove serie; in arrivo anche nuovi romanzi.

QUIZ

SCIVOLONI
Si vede che di gioco si vogliono occupare proprio tutti. Per esempio, nel n°4 di "Rivista PS/1", edita dalla **Jackson**, peraltro piuttosto interessante, si trova un lungo articolo su *D&D*. Il pezzo inizia bene, con una panoramica storica sul GdR, ma poi cade sfortunatamente malamente.
"...Originariamente *Dungeons & Dragons* veniva giocato utilizzando uno o due dadi a sei facce (i movimenti dei personaggi sono determinati dal punteggio maggiorato con il lancio dei dadi e con il controllo di una guida, il Master, come viene comunemente chiamato colui che crea l'ambientazione e stabilisce le regole. Harold Johnson, direttore per i progetti speciali della TSR, afferma che una gran parte della crescita nell'industria dei dadi è da attribuire a *D&D*...".
Ingenui, se continuano così, meritano su una rubrica da fare invidia a "Cuore". Mandateci anche voi successori cadenti sul mondo del gioco!

CONANFILIA
Si è di recente formato il *Robert Howard's Italian Club & Fantasy Fan*, club di amanti della fantasy in generale e del famoso creatore di Conan in particolare, di cui fanno parte soci italiani e americani. Per ottenere l'iscrizione occorre inviare nome, cognome, indirizzo e tre IRC (coupons internazionali per la risposta a:
Yorick Fantasy Magazine, Via Roma Sud 86, 42030 Vezzano (RE), tel. 0522/795906.

TUTTI I NUMERI DEL GIOCO DI RUOLO
Nel numero 2 di "KAOS" avevamo anticipato i risultati di una ricerca, condotta da un gruppo dell'Università La Sapienza di Roma, su un campione di circa 2.000 giocatori di ruolo. Lo studio, intitolato *La Maschera e il Volto*, è ormai completato e i primi dati emersi sono stati diffusi dall'Associazione Culturale Agonistika. Lo studio completo sarà invece pubblicato dalla Editrice Proteus. Tra i dati più interessanti, oltre a quelli che già vi avevamo anticipato, troviamo il fatto che il gioco di ruolo si diffonde prevalentemente per 'trasmissione orale' (l'88% dei giocatori dichiara di averlo conosciuto da amici, mentre solo il 7% dalla stampa).
Scopriamo inoltre che quasi il 50% degli interrogati gioca una volta a settimana, mentre il 17,7% gioca più volte a settimana, e i rimanenti una o due volte al mese o saltuariamente.
Per quanto riguarda i personaggi giocati in *Dungeons & Dragons*, il preferito è l'Elfo (21,4%), seguito a ruota dal Mago e dal Guerriero. Meno apprezzati sono i 'piccoletti': il Nano riscuote solo il 6,9% delle preferenze, e l'Halfling un misero 4,6%. L'allineamento preferito è quello Neutrale (44%), mentre solo il 16,2% dichiara di prediligere personaggi Caotici (coops, scusate). Altra stranezza curioso notare che il 22,8% delle giocatrici (che sono soltanto il 7% del totale) preferisce interpretare un ruolo maschile, mentre il 3,2% dei maschi preferisce calarsi nei panni di un personaggio dell'altro sesso.
Il risultato che ci ha più confortato, comunque, è che il 75% di coloro che hanno risposto al questionario dichiara che il GdR gli piace «perché diverte». Meno male!

OLTRE...
Si intitola "Oltre..." la prima rivista italiana di letteratura fantastica. Non pensate di trovare tra queste pagine racconti di emuli di Tolkien o Howard: qui il termine 'fantastico' è inteso nella sua accezione più ampia, e la componente surreale o magica, nella prosa e nella poesia, è spesso sfumata. "Oltre..." è curata dall'Associazione Culturale Il Borghetto di Montepulciano (SI), che per anni ha produtto "Don Chisciotte", una pubblicazione di cui "Oltre..." eredita molte caratteristiche.
Il Borghetto è inoltre responsabile del premio "Città di Montepulciano", per racconti inediti di tema fantastico, e del premio "Il Poliziano", per poesie inedite di ogni genere. La rivista è trimestrale, e l'abbonamento ha un costo di 20.000 lire annuali, da inviarsi alla:
Coop. Villaggio Globale, Borgo Buio 11, 53045, Montepulciano (SI), mediante assegno circolare o vaglia.

RE-CENSIONI

DARK SUN
Supplemento per *AD&D*
Editore: **TSR**
Prezzo: L. 44.000 circa

Spesso la bellezza di un gioco di ruolo dipende più dalla sua ambientazione che dalle regole, e questo è forse uno dei fattori che hanno portato al successo di *AD&D*: sapet proporre una varietà di mondi sempre diversi, adatti a tutti i gusti, dalla fantasy più classica alle ambientazioni orientali, dall'orrore di *Ravenloft* alle civiltà precolombiane.

In quest'ottica va vista *Dark Sun*, la nuova campagna proposta dalla TSR lo scorso anno e ora con la casa editrice americana scelta puntare ancora.

Athas, il mondo in cui si svolge, è un pianeta insolito, in cui la penuria d'acqua e la scarsità di risorse minerarie condizionano pesantemente la vita quotidiana.

Gli avventurieri abituati al lusso e alle ricchezze dei *Forgotten Realms* possono dimenticarli: qui si troveranno di fronte all'avventura spaziale della ricerca del silex e soprattutto dell'acqua, per non parlare delle peripezie che dovranno affrontare per procurarsi un'arma di metallo.

Con abbondanti riferimenti alle civiltà mediorientali e mesopotamiche, Athas è quasi interamente desertica: perfino il 'mare' non è altro che una distesa di polvere finissima; non vi sono regni veri e propri, ma città-stato governate da potenti re-stregoni e dalla burocrazia formata dalla casa dei templari, che amministra la giustizia in maniera dispotica e arbitraria.

L'economia, completamente stravolta dalla penuria di metalli, si basa largamente sul baratto ed è controllata da alcune famiglie di mercanti che trasportano le merci, in lunghe carovane, da una città all'altra.

La magia, fuori legge come pure ogni altra forma di cultura scritta, ha bisogno dell'energia vitale fornita dalla vegetazione per esercitare il proprio dominio sulla materia, e induce in cenere il poco verde che ancora rimane su Athas.

Solo i Preserver (Protettori), maghi che esercitano il loro potere con attenzione e rispetto degli equilibri naturali, possono a evitare la desertificazione del pianeta, ma sono perseguitati, e per difendersi devono riunirsi in una società segreta: l'Alleanza Velata.

Come se tutto ciò non bastasse, il mondo si trova sotto la costante minaccia del Drago Oscuro, il rettile più potente mai creato per *AD&D*, che devasta le terre dove passa per migliaia e migliaia, e che trae la propria energia magica direttamente dalle creature viventi.

Di fronte a lui, pensate, i re-stregoni sono impotenti.

Tutte queste notizie, e altre ancora, sono incluse in uno dei due fascicoli contenuti nella confezione di *Dark Sun*: nell'altro, dedicato alle regole, sono comprese le nuove razze, nuove classi, equipaggiamenti e altre novità.

La confezione comprende inoltre due belle mappe a colori, un poster e un'avventura introduttiva (presentata in una forma piuttosto insolita: un fascicolo con una parte narrativa, e due libretti con rilegatura ad anelli, uno con brevi descrizioni degli incontri e l'altro con illustrazioni da mostrare ai giocatori).

È importante ricordare che, poiché su Athas tutti i personaggi, ma anche gran parte dei mostri, sono dotati di poteri psionici, per giocare con *Dark Sun* è necessario possedere anche *The Complete Psionics Handbook*.

(SB)

DELLAMORTE DELLAMORE
Romanzo di Tiziano Sclavi
EDITORE: **Camunia**
PREZZO: L. 22.000

Pubblicizzato come il romanzo da cui è nato Dylan Dog, *Dellamorte Dellamore*, l'ultimo libro di Sclavi, deve sicuramente gran parte del suo successo di vendite a questo slogan. Ingiustamente.

Ingiustamente perché questo sminuisce il suo indubbio valore come romanzo, ma soprattutto perché del credo amore racchiuso in queste pagine le storie dell'indagatore dell'incubo sono solo un vago riflesso.

Scritto con una tecnica che rispecchia fedelmente quella delle sceneggiature per fumetto (il punto da far nascere il legittimo dubbio che proprio in questo modo sia nato), *Dellamorte Dellamore* immerge il lettore negli incubi quotidiani di Buffalora, cittadina della Lombardia meridionale di nessuna storia (anche chiamate, persino una voce fuori campo). Buffalora è una cittadina di non-morti, e non solo perché quotidianamente emergono dalle tombe del cimitero i rimorti che francesco Dellamorte, protagonista del romanzo, si affanna a rispedire alla tomba: non-morti sono tutti i suoi abitanti, che sembrano vivere in un eterno scimmiottamento, in un grigiore senza ieri né domani.

Sugli abitanti di Buffalora, capo specchio dell'angoscia insita nel vivere umano, lo sguardo di Sclavi passa impietoso.

Su questa scena si muove Dellamorte, cuscude del cimitero del paese, con al suo fianco il demente aiutante Gnaghi in un allucinante ripetersi di orpan piccoli e grandi, di amori consumati e amore traditi, di cinismo e disperazione, si consuma la storia di una lotta coscientemente impossibile, il tentativo di tenere lontano un incubo che invece è già qui, inevitabile. L'edizione *Dellamorte Dellamore* ci rivela le vesti del suo autore, limpide e allucinanti, in modo particolare, senza il filtro del compromesso che le esigenze del fumetto popolare inevitabilmente pongono e percepire in che misura ciò sia vero, è sufficiente mettere a confronto alcuni dei capitoli del libro con gli stessi episodi riadattati a fumetti nello Speciale Numero 3 di "Dylan Dog", Tiziano Sclavi.

Gli aspetti più crudi vengono pienamente svelati, e la follia solo apparentemente incomprensibile del protagonista (che è veramente umanissimo e complessissimo, nel sentire e nell'agire, rispetto al suo collega inglese) viene sempre più tendenzialmente sanguinoso e avvincente ma Francesco Dellamorte non è, né vorrebbe essere, né farà, né l'altra cosa. *Dellamorte Dellamore* ha comunque qualcosa in comune con le storie dell'Indagatore dell'Incubo: entrambi costringono il lettore, nel momento in cui lo fanno inorridire, a riflettere. Scusate se è poco.

(RDM)

NAPOLEONE A LIPSIA
Gioco da tavolo storico
Editore: **Stratelibri**
Prezzo: L. 65.000

Tra il 16 e il 19 ottobre 1813 si scontrarono nei pressi di Lipsia, in Sassonia (odierna Germania), la più imponente battaglia di tutte le guerre napoleoniche: duecentomila francesi e loro alleati (polacchi, italiani, sassoni) e truppe della Confederazione del Reno si scontrarono con i trecentosettantamila uomini degli eserciti della coalizione composta da Russia, Austria, Prussia e Svezia. La battaglia di Lipsia (o delle nazioni, come venne successivamente chiamata) costituì per Napoleone una grave sconfitta, il preludio alla sfortunata campagna del '14 e alla sua prima abdicazione.

Napoleone a Lipsia, pubblicato da Stratelibri, ricrea gli scontri e il clima di quei giorni. Si tratta dell'edizione italiana

di un gioco da tavolo originariamente pubblicato dalla Operational Studies Group e successivamente modificato e sviluppato dalla Clash of Arms Games. Il gioco si presenta con una veste grafica notevole: le pedine riproducono colori e le caratteristiche peculiari delle uniformi delle unità che rappresentano (cavalleria, fanteria, artiglieria, landsturm, la truppa che ricrea il terreno della regione di Lipsia e riporta varie tabelle di gioco, pur se un po' datate, è piacevole e di chiara lettura: qualche perplessità può suscitare invece, per l'appesantimento del periodo, la scelta dell'episodio raffigurato sulla scatola e sul frontespizio del regolamento (relativo alla battaglia di Waterloo del 1815). Desta perplessità anche la soppressione delle interessanti note storiche, tratte dall'opera di T.L. Petre, presenti nell'edizione americana e sostituite da brevi cenni storici su quella italiana.

Il regolamento comprende regole standard, opzionali e avanzate. Le prime sono basate sul noto sistema di gioco di *Napoleon's Last Battles*, della S.P.I.: le varie pedine rappresentano unità a livello di reggimento o brigata, la scala del terreno è di circa 400 metri per esagono, quella temporale di un'ora per turno di gioco. Il sistema è un po' astratto, basandosi su concetti come "zone di controllo rigide" (il movimento si arresta negli esagoni adiacenti alle unità nemiche, n.d.r.), caratteristiche delle unità rappresentate mediante valori di forza e movimento, combattimento fondato sul rapporto di forza (a i pezzi coinvolti, secondo questa consegue salvo il gusto della ricostruzione dell'evento, grazie all'accuratezza degli ordini di battaglia (la lista delle unità in campo, n.d.r.) dei due eserciti, alla fedeltà della rappresentazione del terreno dello scontro, alle condizioni di vittoria. Il regolamento è poi sufficientemente semplice e chiaro da non spaventare il principiante, ma abbastanza accurato da non deludere il giocatore esperto. Sono inoltre previsti vari scenari per simulare le singole giornate di combattimento, e un gioco campagna con apposite regole per consentire la ricostruzione dell'intera battaglia. Nel gioco campagna sono sviluppate, in particolare, le regole sul leader in relazione al comando delle unità combattenti.

Le regole opzionali fanno ancora parte del sistema di *Napoleon's Last Battles* e aggiungono, senza complicare troppo le cose, alcuni elementi tipici delle guerre napoleoniche (regole sulla Guardia francese, sull'impiego coordinato delle tre armi base, sulla cavalleria). Le regole avanzate, che introducono al gioco su scala operazionale, sono state sviluppate dalla Clash of Arms: esse hanno il merito di inserire elementi unici e strategici, caratteristici delle battaglie di questo periodo, integrandoli con un sistema di gioco tra i più noti e affermati, ma hanno anche il difetto di essere talvolta lacunose e non chiarissime (per esempio, si vedano le regole sugli ostacoli alle unità o quelle sulle cariche di cavalleria).

Il gioco è comunque nel complesso gradevole e il divertimento dovrebbe essere garantito sia per il giocatore esperto che per la "matricola".

(LD)

RICHIAMO DALL'INFERNO
Modulo per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*
Editore: **DaS Production**
Prezzo: L. 18.000

Richiamo dall'Inferno è la seconda raccolta di avventure pubblicata dalla DaS, mentre nel modulo precedente, *Alta Società*, le storie avevano come elemento caratterizzante l'ambientazione nella high society londinese, il filo conduttore dei tre scenari compresi in questo supplemento è il loro svolgersi in località italiane: la prima porta gli Indagatori dell'Incubo da Urbino a Siena, alle montagne della Val d'Aosta; le altre due si svolgono invece nella regione collinare compresa tra Siena e Firenze. La scelta dei luoghi, evidentemente fondata

all'autore, fa sì che le descrizioni siano più credibili e precise di quelle che di solito troviamo in avventure di ambientazione più esotica; tuttavia, una maggior presenza di materiale illustrativo (magari, perché no, anche fotografico) avrebbe forse consentito anche ai non toscani di apprezzare maggiormente il realismo dello scenario. Le avventure sono abbastanza semplici (almeno dal punto di vista della trama, se non da quello della lunghezza di risoluzione) e lineari. L'autore, Michele Gianni, ha inserito nelle storie elementi abbastanza accattivanti e di effetto (dalla riscoperta di una missione perduta del Duce ai Templari, ad apparizioni di vecchiette provvidenziali anche se un po' grottesche), a fianco di altri di estremo realismo (dal bar della facoltà di Lettere a Siena ai partecipanti del Rally di Sanremo del 1989). L'aspetto più debole del prodotto sono probabilmente le trame vere e proprie. I meccanismi di coinvolgimento degli indagatori appaiono un po' inconsistenti (soprattutto negli ultimi due scenari), e di conseguenza anche la sfida contro i loro avversari (una setta demoniaca e forze infernali varie) risulta meno drammatica di quanto non avrebbe potuto essere. In conclusione: *Richiamo dall'Inferno* è un prodotto con caratteristiche abbastanza originali, ma non completamente soddisfacente. Come al solito, infine, il tipo di missioni sembra essere poco in spirito con quello delle storie dell'Indagatore dell'Incubo per eccellenza: ma questa sembra essere una costante delle avventure per *Il Gdr di Dylan Dog* a cui, ahimè, non dovremo abituarci.

(RDM)

CONAN

IL BARBARO DEL TEXAS

di Luigi d'Aurelio

[illegible] il nome di Conan sarà [illegible] sconosciuto [illegible]

[illegible] la figura del texano Robert Ervin Howard, creatore di Conan, e il contesto in cui [illegible] comincio il suo cammino [illegible] pubblico, nel migliore [illegible] pochi esperti del [illegible]

[illegible] di Conan così [illegible] rivalutazione dell'opera [illegible] popolare [illegible] del pulp, la letteratura popolare soprattutto di genere, sviluppatasi nel primo decennio del secolo negli U.S.A. [illegible]

[illegible] stampe delle opere principali in una versione semicronologica pubblicata nei tascabili della Lancer, poi ripresa in Italia dalla Editrice Nord a partire dal [illegible]

[illegible] a quanto era accaduto per Lovecraft, a incontrare successo non fu tanto l'autore Howard, quanto il personaggio [illegible] contare era la [illegible] classici [illegible] The Shadow [illegible]

[illegible] produzione [illegible] è stata costantemente ristampata negli Stati Uniti e tradotta da noi.

E si tratta proprio di quella parte che riguarda più da vicino le gesta di Conan e, perlomeno, si riferisce nel filone fantastico, come Solomon Kane, Kull di Valusia, Bran Mak Morn, questi ultimi due per [illegible] dello stesso autore [illegible] dell'eroe più noto.

Come per altri celebri nomi del fantastico, le opere di Howard attinenti al genere apparvero quasi esclusivamente

su "Weird Tales" in un periodo che va dal 1[illegible] fino al suicidio dell'autore nel 1936, durante l'agonia della madre. Furono gli anni in cui la rivista stava ospitando, accanto a una pletora di scrittori [illegible] nomi quali il più citato Lovecraft, o Clark Ashton Smith, e Catherine Lucille Moore, che erano collegati da una rete più [illegible] di contatti epistolari e personali, e Howard stesso si inserì [illegible] in questo gruppo, nonostante la sua narrativa fosse di gran lunga meno intellettuale di quella degli altri, centrata com'era sull'azione [illegible]

I primi personaggi presentati, infatti, non si [illegible] molto da una co-

struzione caratteristica di quegli anni una trama ridotta all'essenziale minima introspezione psicologica, personaggi monocordi, abbondantissima descrizione fisica dei protagonisti e degli ambienti in cui si muovono.

Esemplare in questo senso è la prima storia in pubblicata di Solomon Kane, *Red Shadows* che apparsa proprio su Weird Tales nel 1928, racconta la fortunata vendetta portata avanti da parte dell'eroe howardiano, dalla Francia all'Africa, attraverso battaglie assassini secondo una ricetta che dimostrò di funzionare alla grande sulle pagine della rivista americana.

Ma, come già detto, il personaggio che diede maggior visibilità a Howard all'epoca (anche se ancora in maniera non paragonabile alla riscoperta di trent'anni dopo) fu Conan.

Fu infatti a causa sua che Howard lasciò in sospeso un gran numero di racconti, sulla cui stesura si sarebbe poi gettato, nei quali sono basati molti dei rifacimenti posteriori, al punto che in molte delle elaborazioni è stato per lungo tempo difficile discriminare le parti originalmente howardiane dalle aggiunte successive.

Conan stabilì per la prima volta i canoni della fantasia eroica, cantando in modo secondo una nascente ma già quanto parafrasata da maggior fortuna, gli ampi spazi, le battaglie, le donne bellissime, problemi stessi semplici e non ci siano stati da proporre.

L'Era Hyboriana in cui vivono ambientate le storie di Conan (che si chiama così anche il suo dio), dopo lo sprofondamento di Atlantide e prima della storia antica, si mostra come un gigantesco villaggio in cui Howard si è sentito liberamente di inserire tutto ciò che gli era parso utile: brandelli di civilizzazione greco-romana, pirati, cavalieri medioevali, furbi rinascimentali intrighi da Rinascimento.

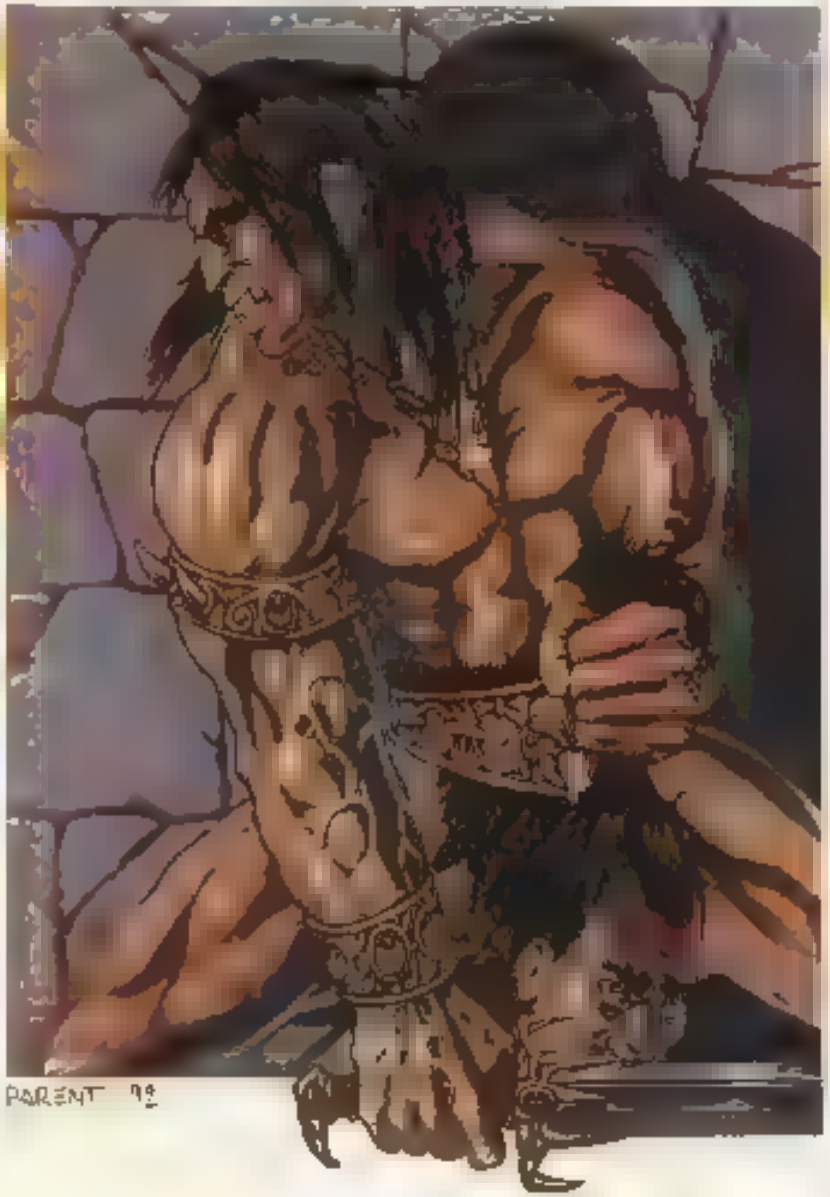
Ma quello che rimane valido di Howard e che fa sì che la sua opera, a differenza di quella di molti altri autori dell'epoca, sia sopravvissuta ai revival degli anni '60 e continui a riscuotere successi?

Non certo l'accenno significativo o meno alla tradizione celtica o le audaci stilistiche o narrative.

A contare è stata soprattutto la semplicità della formula, spogliata da quanto più che poteva complicare la lettura, e la duttilità del personaggio, che - a contrario di Kane o Kull - non è inquadrato in un ruolo fisso e caratteristico. E poi il realismo relativo delle descrizioni, secondo un filone che va da Fritz Leiber a Samuel R. Delany, unito all'assenza di moralismo del personaggio, che aiuta a collocare la fantasia eroica nel contesto indicato dalla citazione di poco sopra.

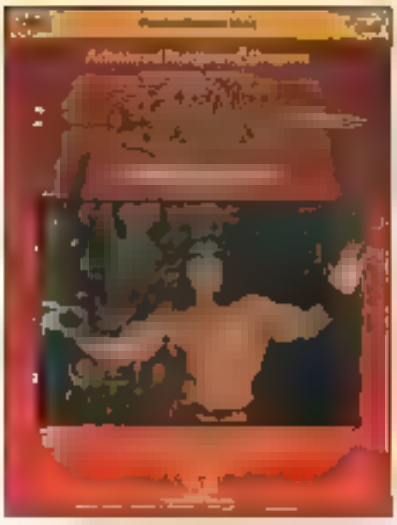
Inevitabilmente Conan incarna il desiderio di riscatto di un tipo di pubblico [illegible] nonchese [illegible] via è quella di un uomo che suscende lentamente lungo la scala sociale servendosi dei muscoli, dell'intelligenza, dell'astuzia e della spada, raggiunge alla fine la posizione più elevata, quella di re, e che poi si trova a lottare per mantenere le proprie conquiste, debellando principalmente lungo tutto l'arco della sua carriera maghi, incantatori e negromanti, come avviene nell'unico romanzo che Howard riuscì a dedicare al suo personaggio, *Conan il Conquistatore*.

Ulteriormente sfrondata da complessità e ricercatezze alla Leiber (che pure non erano assenti in alcune opere), la figura di Conan è entrata con una certa fortuna nell'immaginario dell'ultimo decennio, secondo un percorso che conduce direttamente agli eroi cinematografici contemporanei, da *Rambo* a giù



DUNGEONS & CONAN

di Marcello Missiroli



Indubbiamente, Conan è uno degli elementi più importanti su cui è stato costruito l'immaginario universo di *Dungeons & Dragons*, non sorprende quindi che anche per *AD&D* esistano dei moduli d'avventura basati sul personaggio creato da Howard. *Conan Unchained* e *Conan Against Darkness* oltre a uno su Red Sonja: *Red Sonja Conquered*.

Si potrebbe iniziare forse che un sistema come quello della TSR non è il più adatto per rendere l'atmosfera cupa del mondo hyborian, ma questi moduli smentiscono tale impressione. Conan è stato rappresentato anche in giochi molto più [illegible] riquadro ma completamente privi di [illegible] che lo rendono ad essere giocabile, ma perfino [illegible] non può permettersi lanciarsi in una [illegible] senza [illegible] Conan più che una

CONAN

Dungeons & Dragons (*Advanced Dungeons & Dragons*)

Livello	30 livelli	Livello
Forza		
Intelligenza		
Saggezza		
Destrezza	18	
Costituzione		
Carisma		
pf	100	
CA	4	

Conan può usare tutte le armi senza penalità di sorta ed è sorpreso solo con un tiro di 1 su 1d8. Ha le abilità speciali del barbaro (costruire armi, andare a caccia), ma è anche esperto nel gioco d'azzardo e come marinaio. Può attaccare con due armi senza alcun tipo di penalità salvo quella di non poter usare lo scudo.

Essendo un personaggio un po speciale, non è soggetto alle normali limitazioni del sistema di gioco, ma comunque può usare le abilità da ladro solo con armatura di cuoio.

Equipaggiamento: Cotta di maglia armatura di cuoio, ma nulla di più pesante, spada, pugnale, 50 mo.

veramente molti, in questo mondo, personaggi di alto livello, soprattutto guerrieri.

La magia è rara, i maghi e negli stregoni hanno una scelta di incantesimi davvero limitata, [illegible] incontrasi di cura, assolutamente nulla di simile a una Palla di Fuoco, ma molte illusioni e trasformazioni.

Nonostante questo, un mago rimane terrificante, nel senso [illegible] del termine: ogni volta che egli lancia un incantesimo genera paura in tutte le creature senzienti, che possono anche rimanere paralizzate per parecchi round [illegible] da riposare.

Altra sostanziale modifica alle regole è il concetto di Punti Fortuna: ogni personaggio ne ha un certo numero all'inizio dell'avventura, spendendone a un [illegible] quantità è possibile compiere attacchi extra, eseguire un avversario o, al limite, compiere un'azione eroica [illegible] di quelle considerate dalle regole. Notevolmente proibitivi, in altre, a correre. Fare un doppio salto mortale, afferrare una corda e lanciarsi nel vuoto, e al momento giusto estrarre un pugnale per affondarlo nella molle cartilagine di una lucertola gigante. È chiaro che per rendere le possibilità di un tale personaggio occorrono regole adatte a narrare le azioni eroiche che lo caratterizzano.

L'ambiente è reso con discreta efficacia, inserendo spesso elementi tratti da romanzi popolari, personaggi simili (il Conan [illegible] geografia dei luoghi sono una ben curata e contribuiscono a rendere l'idea di vivere un romanzo

che gli autori vogliono darci. Esagerando forse, soprattutto quando obbligano i giocatori a utilizzare personaggi pregenerati inclusi nei moduli e a seguire trame che definire rigide è eufemistico (del tipo se vai lì, bene altrimenti incontri cento cavalieri in carica che ti trapassano).

Ma esaminiamo con più precisione queste trame.

In *Orchestrina*, Conan e i suoi amici, bellona Valeria, sono mercenari al servizio dell'esercito turanico, inviato a reprimere la ribellione del governatore di Aghrapur. Purtroppo per loro Kusaifa, questo il suo nome, si è alleato a forze demoniache che potranno essere disarmate solo dopo lunghe peripezie che includono cattura, inseguimenti, tradimenti e naturalmente, incontri ravvicinati. Sicuramente la migliore. *Agguato Oltremare* è sostanzialmente un duello a più riprese tra Conan e Thoth-Amon, stregone nemico del re di Aquilonia.

La magia e i non-morti hanno un ruolo preponderante. Non c'è suspense, ma è comunque abbastanza divertente.

L'ultima avventura, *Red Sonja Unconquered*, uscita a ridosso del film *Red Sonja* (distribuito col titolo di *Yado* in Italia), ha come personaggio centrale la rossa amata di Conan, nata dai fumetti Marvel.

La trama, duole dirlo, è veramente tenue: nessun giocatore di ruolo con un minimo di esperienza può cadere nella trappola dell'avido mago, che con qualche incentivo manda personaggi alla ricerca di un tesoro assai potente. Com'è ovvio, una volta appropriatosene, cercherà di disfarsi di questi personaggi.

Peccato che la qualità dei moduli sia andata progressivamente decrescendo; Conan è un buon personaggio e il suo mondo costituisce una buona ambientazione. Non sarebbe difficile trovare spunti per costruire avventure ben fatte ambientate nell'Era Hyboriana.

CHE PAURA!

Ecco come sono le regole per la paura create per le avventure di Conan della TSR: ve le presentiamo perché sono di grande semplicità e di facile adattabilità a ogni campagna o sistema di gioco.

Nei mondi dove la magia è poco diffusa e i mostri sono solo leggende (beh, almeno in teoria) è difficile rappresentare un termine di regole, la paura istintiva e irrazionale che si sviluppa di fronte all'ignoto. Provate questo sistema: assegnate a ogni mostro, situazione paurosa o mago (solo quando lancia incantesimi) un numero, che diremo 'Fattore di Paura' da 2 (terribile) a 10 (appena appena inquietante). Ogni personaggio (PG o PNG che sia) deve riuscire con un dado percentuale, a fare meno di (Fattore di paura)x(Saggezza) se vuole essere libero di agire in quel round. In caso contrario, resta paralizzato dal terrore fino al round successivo; al round successivo, potrà tirare nuovamente per vedere se riesce a superare il terrore.

Ogni personaggio viene comunque liberato dopo aver subito dei danni.

Pensateci, in questo modo un singolo mostro, se terrificante, può papparsi un bel gruppetto di avventurieri, attaccandone uno per volta.

UN BUCO NELL'ACQUA

Non è molto noto, ma la TSR aveva tentato di produrre anche un GdR, *Conan Role-Playing Game*, diretto ai giocatori più giovani, pertanto facile, dinamico e spigliato. L'insuccesso fu clamoroso ma era quasi inevitabile: la grafica era scadente, inferiore al livello notoriamente basso della ditta del Wisconsin, e per quanto riguarda le regole possiamo solo darvi un'idea prendete *Dungeons & Dragons* e *Marvel Super Heroes*, frullateli assieme e scartate accuratamente tutte le buone idee. Il sistema di *Conan RPG* è circa così. Unico spunto interessante, il sistema magico basato su abilità anziché liste di incantesimi, che lasciava liberi arbitri e giocatori di improvvisare gli incantesimi lanciati dai loro maghi; ma le scarne informazioni fornite non consentivano di sfruttare questa idea adeguatamente. Solo un paio di avventure sono state prodotte a supporto del sistema, neppure tanto belle. Come risultato, qualche anno fa, nelle convention americane *Conan RPG* veniva venduto come 'Super Bargain Bundle' ovvero in superofferta speciale per due dollari assieme alle due avventure. Oggi, l'unica testimonianza scritta che ne rimane da noi è nell'elenco dei GdR compilato da Luca Giuliano in *In Principio Era il Drago*.

CONAN BY STEVE JACKSON

PARTE PRIMA: CONAN IL BARBARO

di Gianna Masetti

Se c'è una cosa che non cesserà mai di stupire chi arbitra i GdR è come i giocatori riescano a porre domande impreviste e imprevedibili, che spiazzano completamente il malcapitato master per quanto possa aver preparato attentamente l'avventura.

Ci si informa su dove acquistare legna di scarto (Sai, mi servono per una lezione :), sul metabolismo dei coboldi sull'esatta traiettoria di un fulmine magico in una scalinata a chiocciola, per non parlare dei nomi e dell'aspetto di tutti i cinquantaseimila avventori di una taverna. Se avete mai arbitrato, sapete cosa intendo dire.

Fortunatamente, per alleggerire il fardello e il portafogli dei poveri arbitri si pubblicano, in quantità sempre crescente, ambientazioni prefabbricate comprendenti la descrizione dettagliata di una regione o di un mondo, con notizie sulla storia, la geografia, la politica, le popolazioni umane e non, mostri, misteri, vari suggerimenti per avventure, e così via. Le ambientazioni pubblicate per *GURPS*, il sistema di gioco di ruolo universale e generico della Steve Jackson Games, oltre a essere [illegible] dubbio tra le migliori sul mercato: ricche di notizie utili e spunti per scenari, sono facilmente utilizzabili con qualsiasi sistema di gioco, perché la parte dedicata alle regole specifiche è volutamente limitata al minimo. Naturalmente, non poteva mancare un *GURPS Conan*, per Crom!

E ora rispondete, se ne siete capaci: quale popolazione adora Jhebbal Sag, Signore delle Bestie?

Quali sono le unghie più diffuse in Brythunia (oltre a' heythuntano, naturalmente)?

Che aspetto ha lo spaventoso brythuka che si nutre di sangue umano?

Qual è il peggiore nemico della nazione di Argos?

Quali sono gli effetti, rispettivamente del loto nero, grigio, rosa, purpureo, rosso, giallo?

E dove si possono trovare questi fiori, dopotutto, che il loto nero si trova tra i cupi vapori delle paludi stigiane infestate da spettri non vale. Lo sanno tutti!

GURPS Conan soddisfa queste e molte altre domande con centinaia di pagine di informazioni, organizzate in modo razionale e di facile consultazione.

La prima parte del volume è un'introduzione all'Era Hyboriana, di cui si narra la storia fin dalle origini, a tipo di personaggi più appropriato per l'ambientazione, gli equipaggiamenti, le varie religioni, alcune razze, [illegible] come gli uomini Serpente, i loro degenerati Signori dei Serpenti e i Neanderthaliani. In questa sezione è inoltre presente un piccolo ma dettagliato bestiario in cui, accanto a mostri [illegible] come le mummie, compaiono [illegible] create direttamente dalla fantasia di Howard, come i Demoni dell'Oscurità Esterna (intesa come qualcosa di [illegible] senso, vero? Beh, aspettate di leggere dell'incontro tra Conan e il culto osceno di Xotli, oscura massa amorfa di tentacoli frementi, adorata da sacerdoti di Antilla con orribili sacrifici).

Una parte cospicua del volume è occupata dalla descrizione delle nazioni, esaminate in ordine alfabetico. Di ogni stato sono descritte la storia, la situazione politica all'epoca di Conan, le nazioni amiche e nemiche, la geografia e numerosi altri dati, accompagnati da un breve spunto per un'avventura sul posto.

Segue quindi una sezione di suggerimenti dettagliati sui tipi di [illegible] che si possono proporre a[illegible] dagli scenari sanguinolenti per gruppi di pirati [illegible] per giocatori più scrupolosi, a quelli [illegible] sul personaggio o sulla [illegible] Naturalmente non c'è da [illegible] che, [illegible] a un intelligente campagna [illegible] dove non esistono [illegible] di nobili aquilonici che si [illegible] al barbaro usurpatore vengono dalla luna (o quasi).

Non vorrei essere nei loro panni. Per quanto riguarda il gioco gli autori propongono [illegible] elementi bibliografici del romanzo originale che può essere [illegible] a tema principale.

Il volume affronta estesamente anche [illegible] problema della magia. Come sapete la potenza e il numero degli incantesimi a disposizione dei giocatori e dei loro avversari è un elemento importante in qualsiasi campagna fantasy, si tratti di un'avventura ambientata nell'Era Hyboriana di Aryll, dove la magia è [illegible] e velata di leggenda e [illegible] sia che l'high fantasy come le [illegible] dei Reami Dimenticati [illegible] *Advanced Dungeons & Dragons*, [illegible] è così potente e [illegible] da [illegible] il mondo [illegible] [illegible] un quadro [illegible]

[illegible] sacerdotesse che si [illegible] diffusa, ma è quasi [illegible] appannaggio degli stregoni [illegible] oppure una pallida ombra di [illegible] simi incantesimi lanciati in [illegible] antiche e misteriose. Nella sezione dedicata a questo argomento si definisce la portata e la natura della magia hyboriana e si specificano gli incantesimi esistenti nel mondo creato da Howard, scelti tra le varie centinaia riportati in *GURPS Magic*.

Se non giocate a *GURPS*, niente paura: [illegible] applicare alle liste di magie della maggior parte dei giochi fantasy.

Sono inoltre descritti alcuni oggetti magici che fanno la loro comparsa nelle storie di Conan, come la Mano di Nergal, il Cuore di Ahriman, la Stella di Khorala e così via. R.E Howard avrà forse avuto uno stile un po' rozzo e ingenuo, talvolta eccessivo (anche se [illegible] confronto molti autori di sword [illegible] non sono che scribacchini) [illegible] era sicuramente eccellente [illegible] descrizioni animate e vivide di grandi [illegible] mercenario, generale [illegible] un supplemento [illegible] poteva ovviamente [illegible] esercizi. Questi [illegible] di scarsa utilità per [illegible] GURPS, poiché [illegible] combattimento di massa specifiche per tale sistema. In ogni caso [illegible] dieci pagine e contiene qua e [illegible] interessanti (come un [illegible]) [illegible] creativi potranno integrare [illegible] alle regole di combattimento [illegible] clu del proprio gioco preferito.

[illegible] un'appendice con le schede e la descrizione di Conan in varie fasi della vita, da quando abbandonò per la prima volta la natia Cimmeria fino alla sua ascesa al trono di Aquilonia. [illegible] ricorrenti nella saga [illegible] Belit, Zenobia, il [illegible] e il terribile Thoth-Amon, è [illegible]

[illegible] si tratta di un supplemento eccellente, che ho trovato utile [illegible] arbitrare avventure nel mondo di Conan che per trarne spunti per campagne e ambientazioni fantasy generiche. Insomma, volete fare un regalo ai vostri giocatori? Procuratevi *GURPS Conan* e spediteli senza pietà tra le rovine maledette della Stigia crudele e misteriosa, nelle nere torri di Zamora dove sacerdoti incappucciati sacrificano fanciulle al Dio Ragno, o tra i cannibali di Darfar. Vedrete che vi adoreranno per questo!

PARTE SECONDA: CONAN IL SOLITARIO
di Roberto Di Meglio

Un'eccellente introduzione a *GURPS* e un'interessante opportunità di gioco per coloro che hanno difficoltà a organizzare una partita di gruppo, è data dalla serie di avventure in solitario con protagonista Conan realizzate dalla Steve Jackson per il suo GdR.

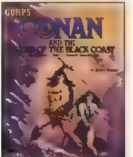
Per giocare non è necessario possedere *GURPS Conan*, ma sono sufficienti le regole base.

Quattro i titoli in questa serie (attualmente tutti fuori produzione, come *GURPS Conan*, anche se una ristampa è prevista in un prossimo futuro): *Conan Beyond Thunder River*, *Conan and the Queen of the Black Coast*, *Conan the Wyrmslayer* e *Conan: Moon of Blood*.

[illegible] le avventure sono basate su racconti [illegible]

In *Beyond Thunder River* (*Oltre il fiume* [illegible]) Conan, di stanza come [illegible] degli scout presso l'avamposto [illegible] di Fort Tuscelan, deve fronteggiare la minaccia delle orde dei Pitti capeggiate dallo sciamano Zogar Sag.

In *The Queen of the Black Coast* (*La Regina della Costa Nera*), il barbaro affronta a fianco di Belit e dell'equipaggio della nave Tigress le insidie di una città in rovina immersa nella



giungla. *The Wyrmslayer* (*La Tana del Serpente dei Ghiacci*) mette l'eroe di fronte al terribile Remora, il serpente dei ghiacci.

Infine, *Moon of Blood* (*La Luna Rossa di Zembabwei*) vede Conan, già re di Aquilonia, fronteggiare il suo più terribile avversario: Thoth-Amon.

Il sistema di gioco è quello classico dei libri-gioco, ma con alcune interessanti aggiunte.

La più curiosa è sicuramente l'impiego di plot words, parole che descrivono attributi del personaggio quali coraggioso, eroico, prudente e via dicendo. Alcune di queste parole sono attribuite al personaggio all'inizio della storia, altre possono essere guadagnate nel corso dell'avventura tramite il proprio comportamento.

Queste plot words intervengono spesso in punti cruciali della vicenda facendo sì che gli avversari incontrati o gli eventi stessi assumano connotazioni diverse.

Una conseguenza positiva è che, variando le parole assegnate all'inizio dello scenario, si giocano in realtà partite diverse, rendendo possibile utilizzare il modulo più volte.

Altre caratteristiche interessanti di queste avventure sono il tener conto dello scorrere del tempo, della possibilità di viaggiare insieme a un certo numero di compagni, l'utilizzo di mappe per visualizzare gli scontri.

Il risultato finale è che la partita raggiunge probabilmente il massimo ottenibile, giocando in solitario, della somiglianza a una "vera" partita di GdR.

Ovviamente, in tutti i moduli sono incluse le caratteristiche di Conan, diverse dall'uno all'altro a seconda del periodo della vita del cimmero in cui si svolge l'azione, anche se teoricamente è possibile giocare con personaggi diversi.

È interessante infine osservare che spesso il risultato finale ottenuto dal nostro eroe nelle storie è molto inferiore a quello ottimale realizzabile giocando: spesso i protagonisti delle avventure del più grande guerriero dell'Era Hyboriana tendono a fare una brutta fine, e in molti casi Conan riesce a salvare poco più della sua pelle e la sua spada.

Riuscirete a far meglio?

LA SPADA SELVAGGIA DI CONAN IL BARBARO

di Roberto Cecchini

La carriera fumettistica di Conan inizia ufficialmente nell'ottobre del 1970 quando, a firma Roy Thomas- Barry Smith- Dan Adkins, esce nel classico formato comic book il primo numero di "Conan the Barbarian" testata tutt'ora viva e vegeta che veleggia tranquillamente verso il numero 300.

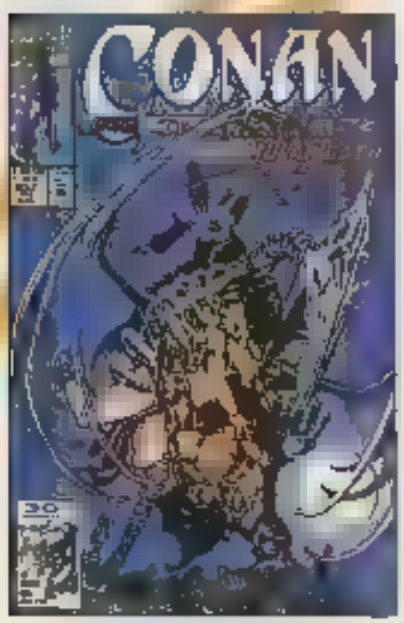
Come per molti altri personaggi Marvel, l'esordio del barbaro cimmero era stato preceduto, pochi mesi prima, da una storia nella quale compariva un suo prototipo, in episodio, anche questo disegnato da Barry Smith, comparve sul numero 5 di "Chamber of Darkness" nell'aprile 1970. Definito graficamente il personaggio, Roy Thomas, creatore scrittore e accanito sostenitore di tutta l'operazione, diede il via alla testata che però, inizialmente, ebbe delle notevoli difficoltà a decollare, tanto che fu addirittura sospesa dopo pochi numeri. Riapparì in capo a pochi mesi.

Dietro alle insistenze di Thomas stesso che perorò la sua causa nelle alte sfere della casa delle idee.

Un po' come è accaduto in Italia per Dylan Dog, le vendite subirono un boom improvviso, e per alcuni anni il cimmero rivaleggiò dignitosamente con il vostro affezionato vicino di casa, l'Uomo Ragno.

Nel frattempo Barry Smith, che abitava in Inghilterra, cosa che creava dei problemi di organizzazione del lavoro e anche di consegna delle tavole, era stato sostituito da John Buscema, che continuerà a disegnare Conan fino al numero 190. Se il Conan di Smith era di statura e fisico normali e di lineamenti quasi aristocratici, fu con Buscema che assunse le caratteristiche somatiche con le quali è oggi universalmente identificato: alto da ogni possibile muscolatura, selvaggiamente affascinante nell'aspetto e nel modo lo sguardo sempre cupo. Il successo, al di là delle aspettative spinse in fretta a dedicare una seconda testata al cimmero. Per evitare di creare una mera copia della serie già esistente, venne così deciso di orientare la pubblicazione verso un "target" più adulto, da qui la scelta del bianco e nero, del formato magazine (vedi n.d.r.) e, soprattutto, della non sottomissione alle restrittive regole del Comics Code Authority, il famigerato codice autoimposto che le case editrici americane, autoimposero negli anni '50 per acquietare le proteste che le associazioni per la salvaguardia morale dei minori avevano mosso contro il fumetto. Nacque

così "Savage Sword of Conan" la migliore serie di heroic fantasy fi mai che si sia mai vista. Nonostante gli autori fossero gli stessi di "Conan the Barbarian" l'affrancamento da codice censorio ai fece subito sentire. Roy Thomas potè finalmente rendere con maggiore efficacia l'ambiente brutale e senza scrupoli in cui si svolgevano le storie e il carattere violento, selvaggio e sensuale di Conan, senza essere costretto a usare artifici per stemperare le scene più sanguinose. Le stesse costrizioni vennero a mancare anche per Big John Buscema, che poté finalmente dispiegare, con la necessaria crudezza le sue immagini di guerrieri da Thomas. Il risultato fu uno stile che



come la sorella maggiore prosegue ancora oggi, unico fra tutti i magazine in bianco e nero che la Marvel sfornò in quel periodo a essere ancora in vita. In seguito alle richieste da parte di Buscema, nel marzo del 1986 iniziò la seconda serie denominata "King", che narrava le avventure di un Conan quarantenne re di Aquilonia, sposato e con un figlio, che non aveva mai saputo di avere. Del tutto alla battaglia e avvolti da una aglata vita di corte, la serie non ha però avuto il successo delle due precedenti e, dopo aver cambiato il nome in "Conan the King" ha chiuso nel 1989 con il numero 55.
Per quanto riguarda l'Italia, la prima a pubblicare le avventure di Conan è stata l'Editoriale Corno, prima nella collana antologica "Albi dei Super Eroi" che ha dedicato ordici dei suoi 49 numeri al barbaro di Howard, poi in una serie denominata 'Conan e Ka-Zar' nata nel 1975 e durata 44 numeri, che i cimmeri o cimmeriano secondo la traduzione Corno' divideva con il turzanide signore della Terra Selvaggia. Poi dieci anni di silenzio, se si escludono nove numeri di una collana in bianco e nero, sempre della Corno che però conteneva solo ristampe.
A recuperare Conan dall'oblio in cui era finito ci ha pensato la Comic Art, la casa editrice romana ha fatto uscire nel 1986 un mensile in bianco e nero nel formato tipico dei fumetti di Bonelli, dal titolo "Conan il Barbaro" che stampa la serie americana "SSoC" senza seguire minimamente la numerazione originale scelta che nessuno ha mai capito. Il discreto successo ha spinto la Comic Art a varare una seconda collana che stampasse le storie della serie originale (stavolta cronologicamente partendo da dove si era interrotta la serie Corno) con, in appendice, quelle tratte da "Conan the King".
Per adeguarsi alla denominazione americana, la vecchia testata ha cambiato nome in 'Conan la Spada Selvaggia' mentre il titolo "Conan il Barbaro" è stato più propriamente trasferito alla testata a colori.

UN CONAN IN CARNE E OSSA

di Roberto Di Meglio

LA VALLE DELL'ETERNA

NOTTE

di Roberto Di Meglio

[illegible] Dungeons & Dragons [illegible] di Conan [illegible] anche [illegible] avventure [illegible] per le collane [illegible] dalle [illegible] esplorazioni [illegible] alle insidie di antiche tombe si può [illegible] Conan [illegible] di questo personaggio possano [illegible] scena- [illegible] come [illegible] D&D [illegible] "Conan the Barbarian" n°178 [illegible] delle [illegible] testate [illegible] dedicate [illegible] vicende [illegible] personaggio [illegible] gruppo di personaggi [illegible] questo scenario. Conan [illegible]

INCONTRI NOTTURNI

Tutto comincia mentre il nostro [illegible] grido squarcia la notte attirandone l'attenzione. Un grido

[illegible] Avvicinandosi per investigare [illegible] intelligenza [illegible] Ladro consentirà [illegible] scena [illegible] vendo [illegible] individuo [illegible]

[illegible] stesso riesce a pronunciare una sola parola [illegible] ma il guerriero non sembra averne [illegible] il guerriero si blocca [illegible] chiedendo a [illegible] barbaro di [illegible] lasciarlo fare

nel caso in cui il barbaro insista nel cercare di fermarlo, il guerriero attaccherà con decisione, cercando di ucciderlo e al tempo stesso maledicendo la follia di chi lo ha ostacolato, impedendogli di uccidere quel demonio uscito dalla Valle.

Guerriero Livello 3° CA 8, pf 16, Att 1, F 1-8

Se Conan decide di lasciare che l'uomo compia il suo crimine, la sua lama si affonda nel corpo dell'incappucciato: il cappuccio si rivolta, rivelando un volto deforme devastato dalla lebbra. Il guerriero inviterà Conan a dividere il suo fuoco e a mangiare con lui, raccontandogli della Valle: un luogo in cui vive una colonia di lebbrosi, nascosto tra le montagne. L'orrenda creatura era uscita da lì, e con la sua malattia [illegible] gente del villaggio [illegible]. La sua morte è stata dolorosa ma necessaria. Sfortunatamente il tocco del lebbroso è stato fatale per l'uomo anche egli è rimasto ammorbato, e se Conan ha diviso il suo cibo lo diventerà anche lui. All'orrenda scoperta sarà evidente dai manifestarsi sulla pelle di tremende piaghe e bubboni, l'uomo si ucciderà con il suo coltello. Conan ovviamente può scegliere di fare altrettanto, di raggiungere la Valle o di raggiungere il villaggio.
Se Conan ha salvato l'incappucciato, la creatura si avvicinerà a lui con andature grottesca e incerta. Tra colpi di tosse e rantoli orrendi, l'incappucciato riuscirà a mormorare «Non desidero combattere. Solo ringraziarti. Non avrei mai dovuto lasciare la Valle... prima di perdere i sensi»

Incappucciato Uomo Comune, CA 7, pf 5, Att 1, F 1-3 + Morbo

Se Conan soccorre l'incappucciato, il suo destino è segnato: egli sarà immediatamente contagiato. Altrimenti può unirsi ad abbandonarlo lì, proseguendo il suo cammino. Solo se esplicitamente il giocatore dirà che vuole vedere chi si cela sotto il mantello l'avventuriero si renderà conto della malattia che affligge lo sciagurato; ma anche in questo caso sarà sicuramente [illegible]

AL VILLAGGIO
Comunque siano [illegible] eventi, al mattino il barbaro [illegible] nei pressi di un villaggio [illegible] della foresta. Le reazioni degli [illegible] dipendono dalla situazione. Se Conan [illegible] con sé il lebbroso, o se è [illegible] contagiato dalla malattia, gli abitanti saranno dapprima schivi e sospettosi. Poi, unendosi in gruppo e prendendo coraggio, diventeranno aggressivi scatenando un lancio di pietre all'indirizzo dell'avventuriero.

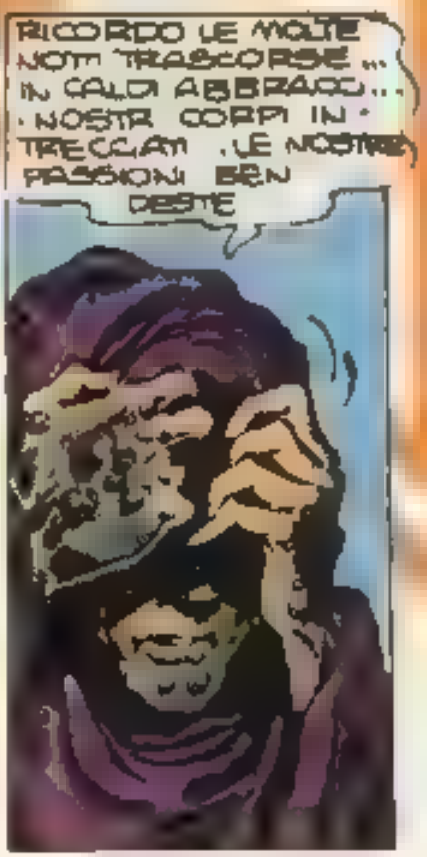
Villici (10) Uomo Comune, CA 9, pf 6, Att 1, F 1-3

Una reazione decisa da parte del barbaro li metterà comunque in fuga, e tutti si guarderanno bene dall'avvicinarsi. Se viene richiesta una spiegazione a qualcuno degli intimoriti abitanti, l'invito sarà semplice «Cosa potevamo fare? Guardati». Come qualunque fonte o barile d'acqua nei pressi potrà confermare, i segni della malattia si stanno manifestando chiari sul volto e sulle [illegible] del nostro eroe.
Intanto la folla si sta nuovamente assembrando. «Nella Valle! Maledetto vagabondo nella Valle! Alcuni stanno pre-

[illegible] armi improvvisate. Conan non [illegible] decide di allontanarsi dovrà fronteggiare un nuovo attacco, [illegible] volta villici [illegible] più [illegible] a sopraffarlo fino alla [illegible]

Villici (20) Uomo Comune, CA 9, pf 6, Att 1, F 1-6

Se il lebbroso è con [illegible] il nostro eroe avrà una sorpresa ripresa [illegible] generale: si scoprirà il volto devastato dal male, e sfrutterà l'evento [illegible] (o un altro PNG ben noto agli avventurieri): un tempo un'avvenente ragazza, più volte [illegible]



volta al fianco di Conan in diverse avventure, e che aveva conosciuto nella corrotta Shadizar in gioventù. «Mi dispiace che ti sia accaduto questo.»
«Non volevo... Questa notte non ti avevo riconosciuto», Conan sussurra, mentre il barbaro si accorge di essere colpito dal morbo. «Non allontanarti da me... il destino ci ha riuniti. La Valle è l'unico posto per noi, ora.» Per il momento, l'unica meta possibile per il Cimmero sembra essere la valle; in assenza della lebbrosa, gli abitanti del villaggio saranno ben lieti di mostrargli la direzione.

LA VALLE DELL'ETERNA NOTTE

Nell'Era Hyboriana la lebbra era [illegible] rara o inesistente. È [illegible] nel caso decidiate di ambientare questa avventura in una normale campagna, è lecito supporre che questo morbo sia resistente ai normali incantesimi dei Chierici; il suo alto grado di contagiosità dovrebbe inoltre far capire agli avventurieri che far finta di nulla e continuare a viaggiare potrebbe causare un'epidemia dalle conseguenze tremende. La Valle dovrebbe dunque essere una scelta obbligata. In termini di gioco, la malattia toglie permanentemente 1 pf per ogni Livello del personaggio, e riduce di 1 punto per ogni settimana tutte le caratteristiche. Quando una delle caratteristiche arriva a 0, il personaggio muore, a meno che non subisca la Conversione di Myya L'Brasleff (vedi dopo).
Molte sono le [illegible] che possono [illegible] dere un guerriero [illegible] più [illegible] bili [illegible] attendere [illegible] inevitabilmente [illegible] contro il [illegible] la sua [illegible] nulla. Cupi sono i suoi pensieri mentre lentamente cavalca verso la Valle.
Dopo qualche ora, Conan giunge nel luogo in cui sembra dovrà concludere i suoi giorni, e lo stupore lo coglie: il sole dovrebbe essere già alto, eppure un'innaturale oscurità copre la Valle, illuminata sinistramente solo dalle torce disposte lungo il cammino; le montagne si levano cupe tutt'intorno.
Proseguendo, si potranno udire voci, canti, caotiche liturgie sconnesse che si levano da figure devastate dal male. Un'oscura estasi mistica sembra avvolgere gli infelici. D'un tratto, una figura si stacca dalle altre: il suo corpo è trasformato in una grottesca parodia di umanità, ma al tempo stesso è trascinato da un'energia innaturale. «Il mondo cambia dinanzi ai miei occhi! Le nostre preghiere hanno avuto risposta, fratelli! Finalmente vedo come Myya L'Brasleff vuole! Devo andare da lui!» E, fuori di senno, corre urlando come un pazzo verso la montagna. Segni di [illegible] sui volti disperati degli altri, che [illegible] deambulano verso le [illegible] capanne.
[illegible] se Conan si dimostrerà amichevole, potranno rivelargli il segreto della Valle. [illegible] luogo tra i mondi è abitato dai servi di Myya L'Brasleff: di lui si dice che discese dal cielo, sollevando le montagne e allontanando per sempre il sole dalla Valle. Prese dimora in un castello su una delle vette circostanti, dalla quale scatenò sulla città la pestilenza. La Valle è il luogo di esilio degli appestati, che soffrono devastati dalla malattia, unica speranza di fuga la Conversione, con la quale Myya chiama a sé i suoi eletti, che diventano un tutt'uno con lui.
Ogni tentativo di giungere al castello prima della Conversione è vano: i pericoli sul cammino si sono rivelati insormontabili per tutti.
A questo punto, dirigersi al castello sembra essere l'unica chiave: là dove è la fonte della malattia, può esserci una via di uscita.
Se alcuni dei personaggi decidono di non recarsi al castello mentre altri si dirigono là, la loro sorte sarà tremenda: infuriati per il terrore che Myya punisca tutti loro per l'oltraggio, i lebbrosi assaliranno e [illegible] chi non è partito, accusandoli per l'operato dei loro compagni.

Lebbrosi (30) Uomo Comune, CA 7 pf 6, At 1, F 1-6

VERSO IL CASTELLO

Il sentiero che conduce al castello si arrampica sul fianco della montagna costeggiando un profondo burrone. Il sentiero può facilmente essere controllato da Myya, che usa la sua magia contro chiunque si avventuri qui senza essere stato chiamato.
Mentre Conan si inerpica per il sentiero, un osceno, spettrale canto si leva dall'alto della montagna, e ben presto

gli effetti della stregoneria si manifestano: dal fianco della montagna emerge una colossale figura umanoide di pietra che senza esitazioni si lancia contro gli intrusi.

Uomo di Pietra* CA 4, DV 9, pf 54, MV 36 (12), Att. 1, F 3-18, TS G9, ML 12, AM N, PX 1600; colpibile solo con armi magiche.

L'unico modo per sconfiggerlo per Conan, che non dispone di armi magiche, è far sì che l'uomo di pietra precipiti nel burrone, infrangendosi nella caduta. Un attacco riuscito non farà altro che arrestare il mostro per un round, se questo si trova sul sentiero. Se Conan invece si arrampica sulla scarpata (necessario un lancio di d20 +4 sotto la Destrezza, o un tiro di Arrampicarsi), la creatura lo seguirà arrampicandosi anch'essa. E' solo così che il tentativo di farlo precipitare può avere una possibilità di successo, approfittando del fatto che l'uomo di pietra sta in un equilibrio precario sul dirupo. Un attacco riuscito ha una probabilità pari al 10% per ogni punto di danno inflitto (anche da armi non magiche) di far sì che il mostro precipiti verso la distruzione. C'è però un'uguale probabilità che anche il personaggio precipiti [illegible] sulle rocce (morte automatica); se però il personaggio riesce in un altro tiro a +4 sotto la Destrezza, egli riesce ad aggrapparsi a un sostegno (come un tronco d'albero), evitando così di precipitare. Sconfitta la creatura, la salita può riprendere, ma quasi subito un nuovo emissario di Myva attaccherà il nostro eroe: è un uomo-uccello con le stesse caratteristiche di un **Gargoyle** (ma può essere colpito anche da armi normali). Se l'uomo-uccello ha successo in entrambi gli attacchi con i suoi artigli, può sollevare un personaggio per farlo cadere al round successivo (2-12 danni).

Uomo Uccello CA 5, DV 4*, MV 27 (9), volando 45 (15), Att. 4, F 1-3/1-3/1-6/1-4 + speciale, TS G8, ML 11, AM C, PX [illegible]

Sconfitto questo secondo mostro, più nulla ostacolerà il cammino di Conan.

dopo una salita apparentemente interminabile si troverà alle porte del castello di Myva-Rraseff.

IL CASTELLO DI MYVA L'RRASEFF

L'infernale architettura di questo [illegible] rivela chiaramente che [illegible] concepito non [illegible] folle. Mentre i personaggi [illegible] portale decorato [illegible] simboli alieni decidono il da farsi [illegible] si spalanca. I suoni [illegible] che rimano [illegible] raccapricciante discorda per un'ultima [illegible] raggiosa. Entrando, la scena si [illegible] tutto il suo orrido splendore [illegible] enorme sala adornata da demoniache sculture, decine di terribili figure de[illegible] [illegible] suoni disarmonici, stridente di mille strumenti. Al centro della scena, seduto su un trono come il sovrano di questa corte infernale, un umanoide gigantesco [illegible] dalle fattezze [illegible] distorte e grottesche: Myva-Rraseff. La voce della creatura risuona direttamente nella mente di [illegible] che hanno varcato la soglia: "Sono addolorato che siate giunti qui prima della conversione... Molto addolorato."

A questo punto, qualcuno [illegible] appestato che sia giunto [illegible] dall'estasi [illegible] e si getterà ai piedi [illegible]. Anche [illegible] può [illegible] caratteristiche [illegible] da poco iniziato il suo [illegible] la possibilità di [illegible] e muta. Se Myva crede che tutti i personaggi siano [illegible], si limiterà di preoccuparsi, ma [illegible] comandare [illegible] divini, direttamente e magicamente [illegible] contro coloro che [illegible] Convertiti [illegible] nella camera del Gioiello Nero.

Convertiti (11) Uomo Comune CA [illegible], pf [illegible], F [illegible] + Morale

[illegible] sono decine, ma appena ne [illegible] moriranno undici gli altri si [illegible] in preda alla paura e [illegible] nella speranza che Myva [illegible]

LA CAMERA DEL GIOIELLO NERO

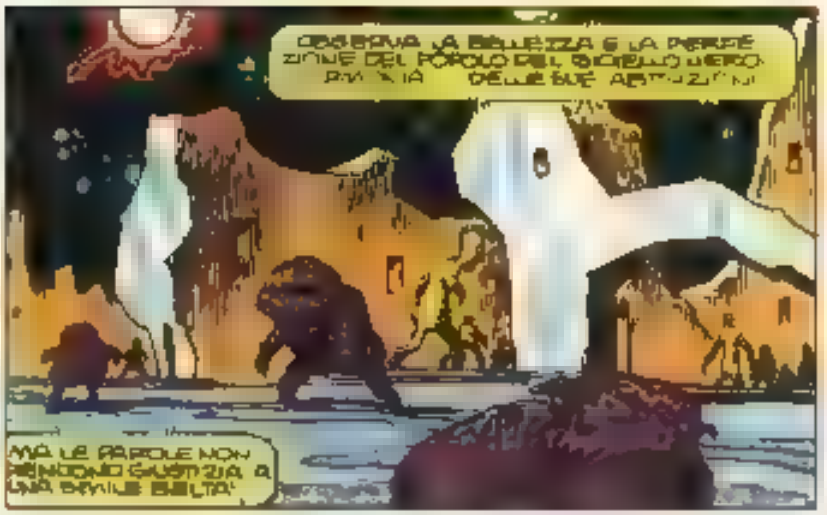
[illegible] Myva-Rraseff custo-

disce il Gioiello Nero, e qu conduce
Convertito per rivelargli la verità e farli
entrare in simbiosi con la gemma
Usando o Gioiello come ausilio all'ip
nosi, e usando suoi poteri telepatici
Myya mostrera a nuovo Convertito
resenta gli immagini di un mondo
illuminato da delle
popolato da creature deforme
izzate alle forme dasparate ma le
per questo evento
nello spa
motivi di
ta di pericolo
provviste di
proprio. La decisi
mento di Gioiello di su
trasformare un mortale
a immagine e somiglianza
lui amato. Questo lo scopo di

con lui. Finita la narrazione
che dura dieci minuti Myya
al Convertito di toccare il Gioiello Nero

chiunque alla simultanea
tremenda scossa magica
ricevendo. Il Convertito è rimasto
dito per 1d4 round. I veri
entreranno invece in completa
nuovo telepaticamente

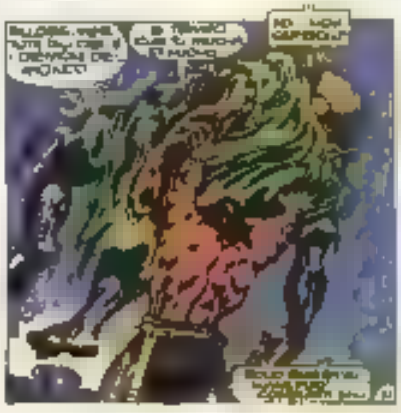
Notare che Jenna
Conan, ha molta
se
Se
Conan


OSSERVA LA BELLEZZA E LA PERFE ZIONE DEL POPOLO DEL GIOIELLO NERO PRIMA DELLE SUE ATROCITÀ
MA LE PAROLE NON RENDONO GIUSTIZIA A UNA SIMILE BELTÀ!

...mortale... Gioiello Nero... scontro con Myya
...questo punto inevitabile e il mago
...fine alla storia

Myya ... DV ... pf 42, MV 136
... fuocchio di smeraldo TS
... X 125

Myya ... round. Intanto
che ... mortale non è
... gemma estrae
... di avvicinarsi. Ottiene
... stesso effetto visto sopra
... round di ... Un
Dissolve Magic che ... sul ...
... un incantesimo del 20° livello
potrebbe disattivare questa protezione
... il Gioiello Nero potrebbe
...



Con la morte di Myya ... la distruzione
del Gioiello Nero. Il castello creato
dalla sua magia e ... Convert
... ce erano colpiti dalla maledizione
... ardente. Conan è certo che ... mort
... sua. Sul drammatico desiderio ...
... Myya ... e Nero
... cose stanno così facili, potete giocare
anche la fuga del nostro eroe dal
...
... sotto la Desolez ... di ...
... fallen indica che ... spe
sce 2-12 danni perché colpito da fram
mento di pietra. Alla fine combattu
tutto tace. Anche se, per un attim
... pianta ... sembra levarsi dalla
...

... Marvel ... Marvel
... TSR, Inc. ... DUNGEONS & DRAGONS ... ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ... DUNGEONS & DRAGONS ... ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ... DUNGEONS & DRAGONS ... DUNGEONS & DRAGONS ... Editrice Aquila S.p.A. ... Conan Role-Playing Game ... ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ... TSR, Inc. ... GW3PS Conan Between the Thunder Rivers ... 2PS ... and the Queen of the Black Coast ... Steve Jackson Games ...

L'ASSASSINO NELLO SPECCHIO

di Alessandro Ivanoff

Illustrazioni di Patrizia Mandanici

Ti piace l'avventura?
Ti piacciono i gialli (non intesi come i dischi)?
Ti piace il mistero?
Sei un studioso di Sherlock Holmes?
Anche il suo cognome?
Se hai risposto sempre no a tutte le domande ti conviene proseguire con la lettura di "KAOS" tralasciando questo libro-gioco. Se invece hai risposto sì ad almeno una, allora troverai molto divertente per te
In questa avventura ricoprirai i panni di un impavido investigatore privato alle prese con un delitto misterioso. Il tuo compito è quello classico: scoprire e arrestare il colpevole di questo orribile misfatto. Se vuoi metterti subito in gioco leggi le seguenti avvertenze e modalità d'uso: non è un medicinale!

COME GIOCARE

Per prima cosa devi determinare le caratteristiche del tuo personaggio: Forza, Destrezza e Costituzione. La Forza, che ti servirà per determinare gli esiti del combattimento corpo a corpo, viene calcolata lanciando i dadi e sommando i risultati

ottenuti. Stesso discorso per la Destrezza che ti servirà per determinare gli esiti dei combattimenti con armi da lancio e per schivare i colpi da sparo o da arma bianca. La Costituzione invece, da sola, determina il punteggio di vita. Avrai 4+1d6 punti, 5 se hai scelto questa caratteristica come prioritaria, 3 se la minima 2.

Equipaggiamento iniziale

Prima di iniziare l'avventura guarda quale degli oggetti della seguente lista, prendi senza dichiarazione:

Pistola con 6 proiettili
Coltello
Lente d'ingrandimento
Carta e penna
Elmetto metallico
Grimaldello
Sugo alle vongole

Come funzionano i paragrafi

Ogni volta che leggerai un numero in neretto, ti verrà data una descrizione che segue o il nuovo paragrafo che dovrai andare a leggere dopo (come in questo).

1

Il commissario di zona, **il tuo ufficio è chiuso per** le ripetute **lotte di** un anno di infruttuose indagini; la segretaria è in vacanza e tu, solo come un cane, te ne stai dietro alla scrivania a sognare un vento che ti porti lontano dal vomitevole odore del sigaro che ti sta fumando il vicino. Proprio in quel momento entra **il** Sergente Malloy, dapprima ti evita con lo sguardo, dato che ha vouto prendersi la colpa di un errore che è stato commesso da un altro, poi ti rende noto che prima d'ora Charetta aveva chiamato dichiarando di aver trovato un cadavere in maggiordomo.
Ecco un caso per te: **il serpente** inviti **Malloy** a recarsi subito a Fairview Street.
Se ti rechi subito a Fairview Street, vai al paragrafo 19.
Se preferisci prima passare da casa vai al 3.

2.

Dopo un'interrogatorio poco soddisfacente **e** dichiarato **di** non aver mai visto **nessuno** in abiti da servizio, **a** appello a Penny praticamente **nella** sua **stanza** ma **ella** ti **dice** che il suo **capo** era **in** ufficio **con** una **donna**. Ricapitolando: **la** cameriera **non** ha **visto** nessuno, **la** padrona **di** casa **era** in ufficio **con** una donna, **il** suo capo **non** ha **un** alibi **per** quella **mattina** e **per** quella **sera** ha **un** alibi **di** ferro **con** la **moglie** del **capo**. Un **bel** grattacapo **per** Malloy. Ricordi **di** aver **visto** la **moglie** del capo **in** una **foto** sulla **scrivania** del **capo**. Vuoi **andare** a **casa** del **capo** per **parlare** con **la** moglie? Vai al 4.
Vuoi andare in ufficio dal capo? Vai al 5.

AME

8.

9.

11

12

13.

14.

15.

16.

17

18.

19

possederai nei prossimi 27 anni. Non ti resta che abbandonare [illegible] il [illegible] la [illegible] dell'[illegible]
Vai al [illegible]

20.
[illegible] la scaletta [illegible] Finalmente arrivi sulla [illegible] [illegible]
Se guardi [illegible], vai al [illegible]
Se vuoi tornare giù, vai al 42

21.
Sul giornale leggi gli annunci economici e senti che in un quartiere vicino affittano camere. Ben felice di questa scoperta [illegible] di prenderti [illegible] informazioni.
[illegible] al 25

22.
[illegible] la megera [illegible] senza [illegible] hai capito?
Se provi a impietosirla, vai al 36
Se provi a minacciarla, vai al 44

23.
Sulla prima pagina c'è scritto «[illegible] chi legge», sulla seconda «Vedi la prima pagina», sulla terza «Vai giù». Capisci che è il caso [illegible]
Vai al [illegible]

24.
[illegible] che stai leggendo, non credo tu abbia bisogno di sapere cos'è "KAOS". La tua avventura finisce qui.

25.
Arrivi all'indirizzo del giornale: [illegible] una palazzina piuttosto vecchiotta, ma ancora in ottime condizioni. Sulla porta una giovane fanciulla bionda [illegible] una sigaretta in bocca e una [illegible] trasparente che mette in risalto le curve della sua anatomia. Quando ti avvicini per chiederle informazioni lei ti sorride maliziosamente.
[illegible]
[illegible] disponibili. [illegible] comunemente [illegible]
Se [illegible], vai al [illegible]
Se [illegible] la giarrettiera, vai al [illegible]
Se non hai la giarrettiera, vai al [illegible]

26.
Un'esile passerella in legno [illegible] il ponte della nave [illegible] il molo. [illegible] nella barca [illegible] perché nessuno ti veda, percorri la passerella.
Se hai con te più di [illegible] oggetti, vai al 45
Altrimenti, vai al [illegible]

27.
[illegible] il vecchio Oscar [illegible] gli porgi anche il braccio.
«Ma che ti [illegible]» [illegible]
Chiami l'[illegible]
«Sono [illegible] di [illegible] con il Lilliput [illegible] di tale [illegible] e di [illegible] droga e [illegible] sopra»
«Chi [illegible] questa sporca faccenda?»
«Bob Rennes [illegible]»
[illegible] gli chiedi [illegible] il motivo. Lo saluti e te ne vai. Oscar [illegible] sulla porta e ti chiede se gentilmente gli puoi [illegible] il braccio. [illegible] una pacca sulla spalla in segno di amicizia, facendogli perdere [illegible]
Se vai sul Lilliput, vai al 26
Se vuoi [illegible], vai al [illegible]

28.
[illegible] il giorno dopo [illegible] soddisfatto [illegible] 2 punti di Resistenza [illegible], considerato che [illegible] contenibile [illegible] camera [illegible] la giarrettiera [illegible] del [illegible] pensieri più intimi. Scopri così che lei è un'amica di Bob Rennes, [illegible] la droga per conto della mafia. La saluti con un bacio sulla fronte ringraziandola per tutto.
[illegible]
[illegible]

29.
Proseguendo per il corridoio [illegible] una porta chiusa che [illegible] nell'esplorazione. [illegible] senti alcuni [illegible]
Se [illegible] indietro, vai al 48
Se [illegible], vai al 55

30.
Se esci dall'acqua salendo a bordo del Lilliput, vai al 12
Se resti in acqua e chiedi aiuto, vai al [illegible]
Se vuoi [illegible] l'[illegible] perché te ne sono successe troppe vai a leggerti qualche altro articolo di questo numero di K.A.O.S.

31.
[illegible] al 2608 e [illegible] vedere la camera di Timothy. [illegible] questi. Timothy.
Se [illegible] a interrogarlo, vai al 3
Se hai [illegible], vai al 43, altrimenti vai al 33

32.
Il problema [illegible] Nel [illegible] il tempo [illegible]
Vai al [illegible]

33.
Ti sporgi dalla finestra per prendere un [illegible] che è vicino [illegible] un [illegible] l'equilibrio e precipiti di sotto [illegible] finisci [illegible] Dopo [illegible] prima di morire senti O'Bryan [illegible]

34

35

36

37

38

39

[illegible] fine [illegible] tempo.
Vai al 43.

40.
Una donna più anziana delle altre ti si avvicina e ti chiede di far vedere [illegible]. Tu non ne hai, quindi [illegible] vedere [illegible]
[illegible] 22
[illegible]

41.
[illegible] lente d'ingrandimento [illegible] Zoff ha [illegible] sul polsino della camicia. [illegible] Non so chi sia Timothy [illegible] Lilliput [illegible]
[illegible] vai al 3
[illegible] vai al 4
[illegible] informazioni sul Lilliput vai al [illegible]

42.
La partita a scacchi [illegible] invincibile [illegible] propri pezzi sul [illegible]. Ricordi un po' [illegible] che il tuo avversario [illegible] [illegible] e li mette sotto scacco [illegible] nota tecnica detta dell'[illegible]. Mentre prova a [illegible] [illegible] l'invincibile è veramente invincibile. [illegible] [illegible] privata [illegible] della fine [illegible]
[illegible]

43.
L'estate sta finendo e un anno se ne va, [illegible] e questo non ti va. Fortunatamente però [illegible] [illegible] impossibili [illegible] Street [illegible] che [illegible] [illegible] come [illegible]. La tua avventura finisce qui.

44.
A [illegible], le dici che sei un investigatore [illegible] a farla fuori [illegible] quindi ti consiglia [illegible] voglia [illegible]
Se la vuoi uccidere vai [illegible]
Se vuoi informazioni su [illegible] vai al [illegible]

45.
Sfuggendo all'attacco di Oscar [illegible] per [illegible] sul Lilliput.
[illegible] vai al [illegible]

46.
Hello [illegible] il [illegible] movimento. È una giornata nera per te [illegible] il cuore prima di trapassare [illegible] sull'[illegible] con lui [illegible] le donne [illegible] La tua avventura finisce qui.

47.
[illegible] Lilliput
[illegible]

48.
[illegible] nome proveniva la voce che hai udito.
[illegible]
[illegible]
[illegible] vai al 53

49.
[illegible] fine di [illegible] stabile.
[illegible] attenti.

50.

51

52.

53.

54.

55.

56.

57

TRAFFICO D'ARMI

di Enrico Riccò

Illustrazioni di Jake
Mappe di Luca Olessari

[illegible] d'Armi [illegible] Drago [illegible] che può essere giocata [illegible]

UN'INTRODUZIONE PER IL DM

Traffico d'Armi [illegible] l'AM a cercare un'infinità [illegible] Per questo motivo [illegible] pericolose al cospetto [illegible] Demone delle Fosse) [illegible] + passare da un capitolo all'altro [illegible] e dalle loro [illegible]

Da [illegible] nelle sue [illegible]

I BAATEZU E I NOVE INFERI

I Baatezu sono gli abitanti principali dei Nine Hells (i Nove Inferi). La loro vita è basata su un rigido sistema di caste, in cui ognuno occupa un ben determinato posto secondo il proprio potere e grado. Infatti, un Baatezu può essere promosso per i suoi meriti a un grado superiore, cioè trasformato in un Baatezu più potente. Di solito questo avviene se il soggetto si è ben comportato in una delle tante guerre contro i loro irriducibili nemici, i Tanar'ri.

I Nove Inferi sono costituiti da nove piani di esistenza disposti uno sopra l'altro, con l'Avernus in cima, il più esposto alle incursioni esterne, e il Nessus in fondo, un luogo vi cui alcuni sono giunti. La suddivisione in caste si riflette anche nella distribuzione delle 'popolazioni' tra questi nove piani. Infatti, abitano solo i Baatezu più in alto nella gerarchia possono spostarsi liberamente tra i piani infernali. L'Avernus è popolato dai Baatezu di livello minore, i più sacrificabili.

L'Avernus è comunque il più vigilato dei nove gironi infernali, nel suo territorio sconfinato si possono trovare armate di Baatezu, fino a 10.000 unità, comandate da un Nupperibo, pronte a intervenire per qualsiasi [illegible] ne. Inoltre, vi è di stanza un'armata di 2000 Baatezu, comandata dal pit fiend Bel, un contingente di pronto intervento contro invasioni e ribellioni.

I nove piani [illegible] sono [illegible] sono organizzati in modo tale che i Baatezu [illegible] Avernus l'armata dell'ovest e i [illegible] il centro di comando. Loro compito è reprimere ribellioni e ricacciare i Tanar'ri, nel caso in cui [illegible].

Infine, nel Nessus risiedono i Baatezu di maggior potere, che hanno la loro fortezza [illegible] di Malbolge, [illegible] qui si ritrovano anche l'Orto Oscuro, un esercito di otto potentissimi Pit Fiend che deve [illegible] sulle campagne militari e sulle [illegible] quattro volte all'anno.

AVVENTURA

INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

NOTE PER IL DM

DIAVOLI? NO, GRAZIE

I Bastoni e l'Associazione sono alleati dei diavoli e i demoni della prima edizione di AD&D. Il particolarismo americano ha colpito ancora, e ha costretto gli autori a cambiare i nomi di questi mostri per non suscitare le ire delle mamme che hanno fondato la BADD (Bothered About *D&D*, Preoccupate per *D&D*), dannose per la salvezza spirituale dei loro figlioli. In questa avventura vengono utilizzati comunque i nuovi termini, anche per facilitare quei giocatori che hanno iniziato a giocare direttamente con la seconda edizione di *AD&D*.

dal mercante [illegible] di [illegible] il suo [illegible]
Suggestioni [illegible] con cui riesce a imporre [illegible] per un periodo di tempo limitato, per impossessarsi [illegible] del suo tesoro e il fanatico [illegible] al [illegible]
Il comportamento di Ardyag nei confronti dei [illegible] con [illegible] Metamorfosi.
È anche possibile che [illegible] trattare con [illegible] nessuna persona del suo [illegible]
Se attaccato nel [illegible] superiore dell'abitazione, risponderà senza usare i suoi poteri, non mostrando il suo [illegible] aspetto [illegible] pericolo effettivo [illegible] con [illegible]
Userà il suo [illegible] di [illegible] difficoltà in [illegible] può [illegible] con i suoi superiori.
Per lo stesso motivo, non [illegible] possibilità [illegible] da parte [illegible]
Nel [illegible] un [illegible] di [illegible] tentativo [illegible] gruppo [illegible] di [illegible] possibile [illegible] al [illegible]
In caso di vittoria, [illegible] alla città [illegible] è possibile [illegible] ogni [illegible] del suo [illegible] aspetto.
Se non riuscirà nel suo intento, chiuderà il portale [illegible] del suo piano [illegible]
Se, al contrario, il gruppo si presenterà amichevolmente alla sua porta, li farà accomodare [illegible] interessandosi ai loro problemi e rispondendo con gentilezza alle loro domande [illegible] quello [illegible]

stupenda della [illegible] del suo [illegible]
[illegible] gruppo con [illegible] poteri, pronto a intervenire al [illegible] accenno di pericolo.

IL MANIERO DI ARDYAG

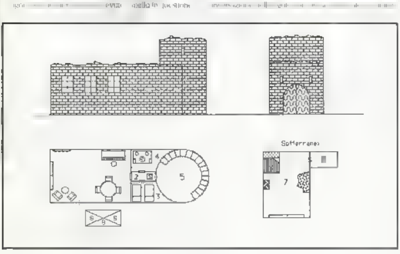
La disposizione nelle stanze dei mostri [illegible]
• Ardyag rimane sempre nella Stanza [illegible] che non sia chiamato per una [illegible]
• dei [illegible] Metamorfosi [illegible] sempre nella Stanza [illegible] mentre gli altri sono nella 3 o nella [illegible] occuparsi delle faccende [illegible]

Esterno

[illegible]
così come parte della torre.
Le finestre mostrate in figura [illegible] sulla Stanza [illegible] sono sempre illuminati.
[illegible]

Stanza 1

[illegible] la stanza principale della costruzione [illegible] Ardyag riceve [illegible] ospiti [illegible]



AVVENTURA

Stanza 2

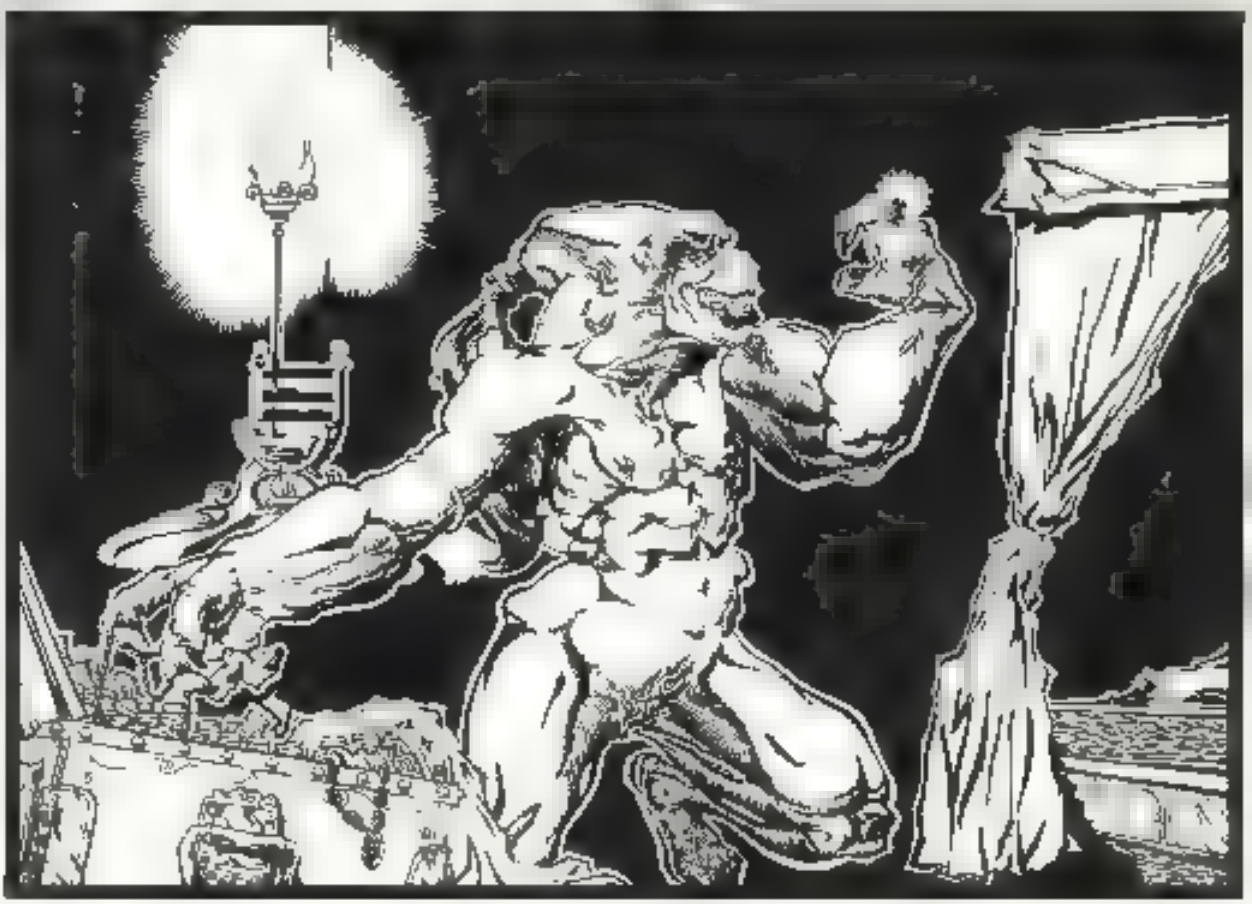
Stanza 5

Stanza 4

Stanza 6

Stanza 8

Stanza 7



Ardyng, Baaiezu,
Greater Gelugon (Diavolo Maggiore)

	AD&D	*D&D*
AC/CA	-4	0
HD/DV	11	13***
hp/pf	77	77
MV	15	45 m (15 m)
N°Att.	4	4
Damage/Ferite	1-6/1-6/2-8	(Forza)
	3-12+4	1-4 + 4/2-8, 3- 2
Attacchi Speciali	Vedi sotto	Vedi sotto
All./AM	UE	C
/TS	-	G22
MR/	50%	
Taglia	E	-
Morale	16	16
Xp/PX value	39.500	19.900

L'attacco che causa 3-12 danni e quello di coda; se tale attacco ha successo, la vittima deve salvarsi da Paralyzation. Paralisi o essere paralizzato per 1d6 round a causa del freddo intenso. Tutti i Gelugon hanno le seguenti abilità speciali (usabili una volta a round se non specificato, altrimenti):
Advanced Illusion/Creazione Spettrale, Animare i Morti, Charme
Infravisione, Conoscere Allineamento (sempre attivo), Suggestion/Imposizione, Teletrasporto (senza errore). Detect Invisibility Individuazione dell'Invisibile (sempre attivo). Detect Magic/Individuazione del Magico. Fly/Volare, Polymorph Self. Autometamorfosi, Wall of Ice. Muro di Ghiaccio.
Inoltre un Gelugon è immune a veleni, freddo e armi in ferro che non abbiano almeno un bonus magico di + 2; prende metà danno da fuoco, gas e armi d'argento.

Può tentare un Gate/Cancello delle seguenti creature:
a) 2-12 Barbazu (- 50% di successo, una volta al giorno)
b) 2-8 Osyluth (- 35%, una volta al giorno)
c) 1-2 Gelugon (- 20%, una volta al giorno)
Inoltre, se sta per essere sconfitto in combattimento, vi è il 25% di possibilità che un Pit Fiend intervenga in suo aiuto

In *D&D*, supponete che tutte queste creature abbiano le stesse caratteristiche di un Baatezu. Oltre a tutto questo, un Gelugon vede perfettamente al buio, rigenera due hp/pf al round e irradia Paura in un raggio di 3 metri (salvarsi da Wand/Bacchetta magica o fuggire per 1d6 round).

Molgn. Tolgo e Dolgo, Metamorfosis/ Doppelganger: AC/CA 5; HD/DV 4; MV 9/3**(9); N°AT: 1; Dam./F 1-12; TS G8; Morale 13/8; All. AM N/C; XP/PX 975/225; hp/pf 26, 24, 22.**

Hanno la capacità di usare l'ESP di mutare la forma in quella di un umanoide (con una precisione del 90%) e sono immuni a Sleep/Sonno e Charme. In *AD&D* hanno lo stesso ST di un Fighter del 10° livello.

Plattaforma 8

NOTE FINALI

Per giocare questa avventura è necessario possedere le regole di **DUNGEONS & DRAGONS®** o il **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**
L'ideazione del sistema di gioco di **DUNGEONS & DRAGONS®** e di **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®** [illegible] della TSR, Inc.® Pubblicato dalla **DUNGEONS & DRAGONS® Editrice Giochi S.p.A.**
Le rimanenti immagini sono di proprietà dei relativi [illegible]

GIVE ME
LIBERTY
UN SOGNO AMERICANO
Granata

LO VOLEVATE, E NOI VE LO DIAMO!

Il gioco di ruolo di fantascienza che stavate aspettando: **Maschiacce Armate Pesantemente** [illegible] che senza ritegno soddisfa vostre [illegible] **Maschiacce Armate Pesantemente** [illegible] Fate i pezzi grossi [illegible] pezzi [illegible] attraverso la galassia cercando [illegible] pezzi [illegible] **Maschiacce Armate Pesantemente** [illegible] scrupoli [illegible] pezzi [illegible] **Maschiacce Armate Pesantemente** [illegible] Ma le donne e le parole che dicono?

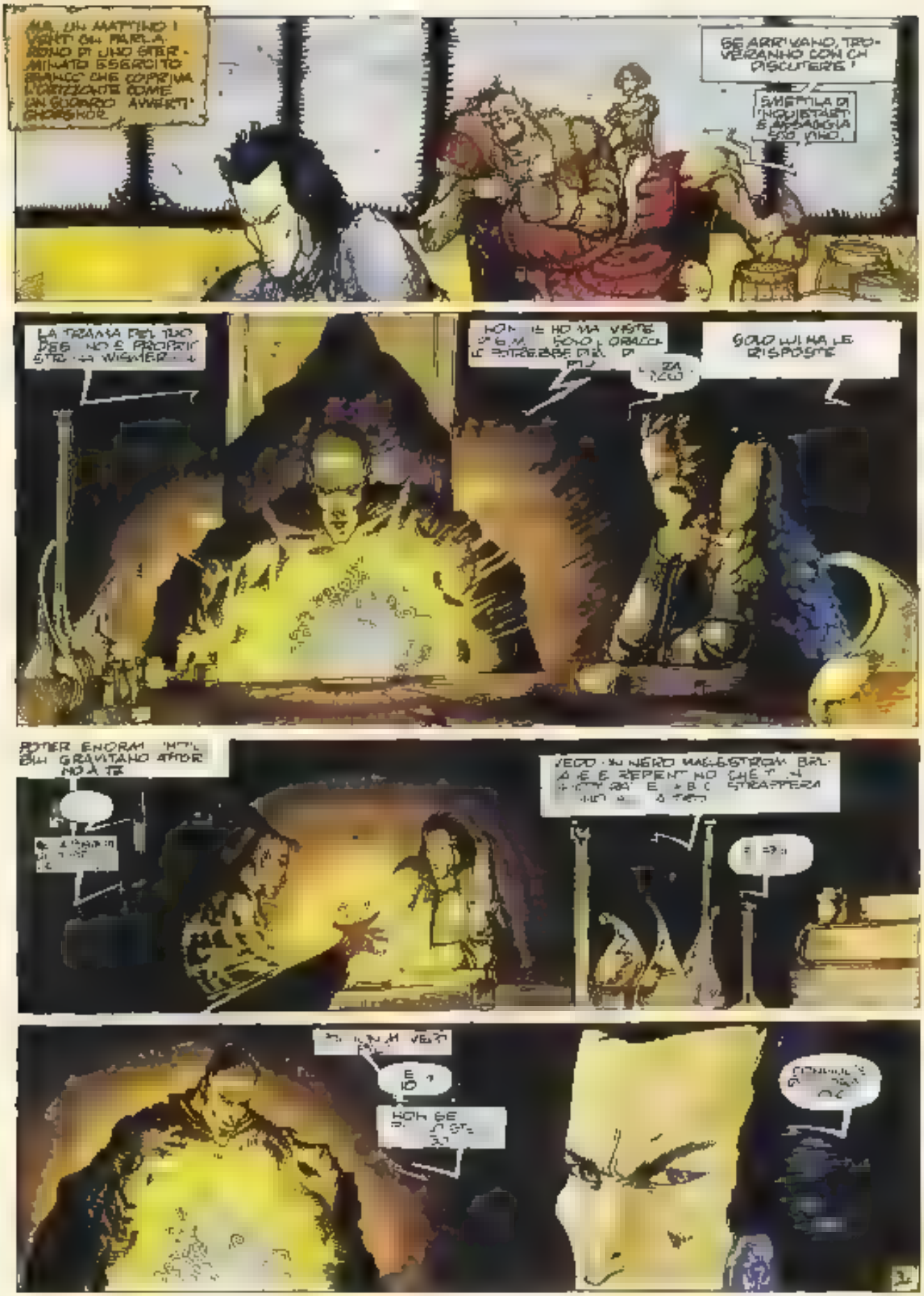
E OCCHIO: A NON PERDERE LE PROSSIME PUBBLICAZIONI GRANATA PRESS/BTC

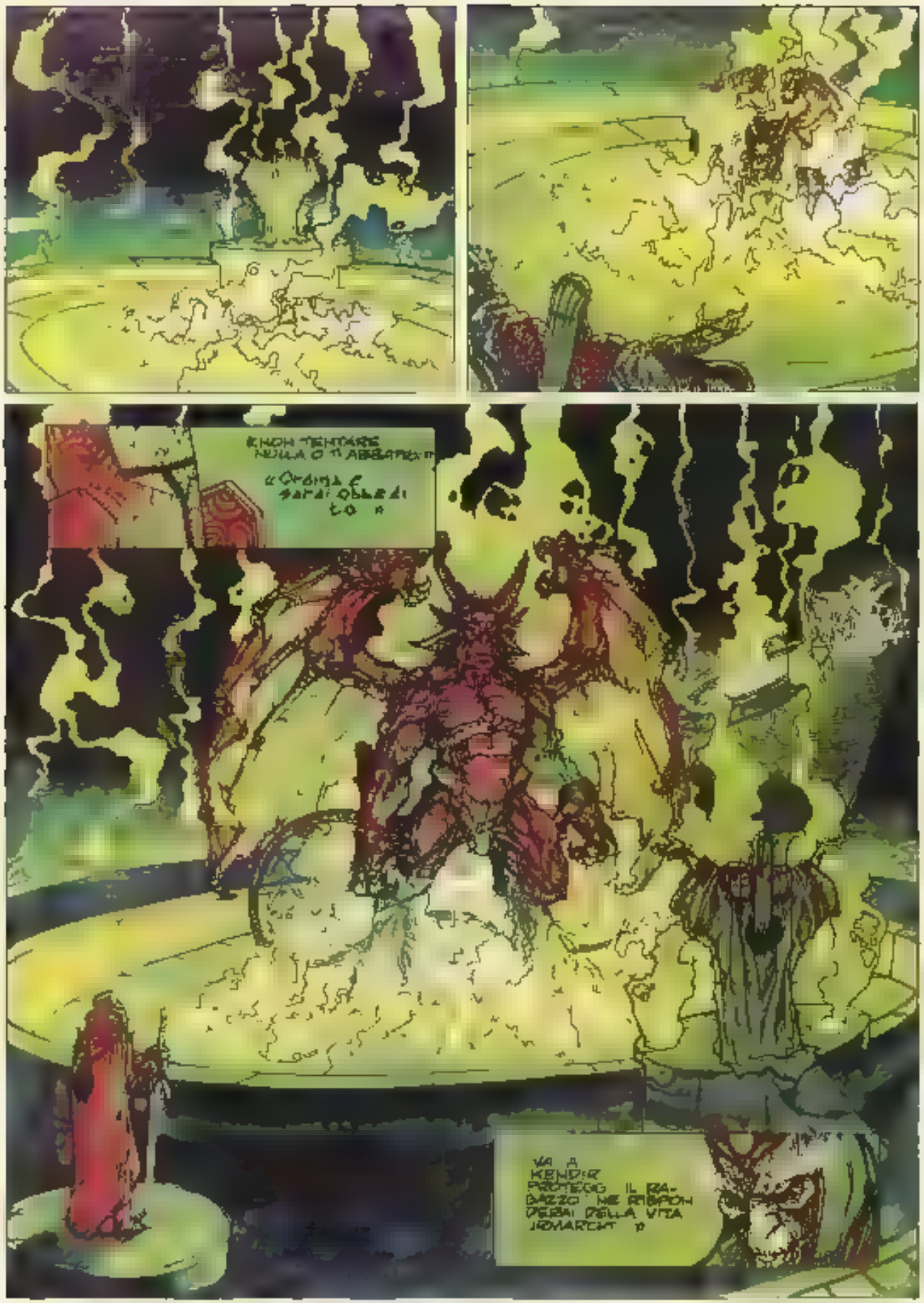
CRONACHE DELLA LUNA NERA

ATTO I°

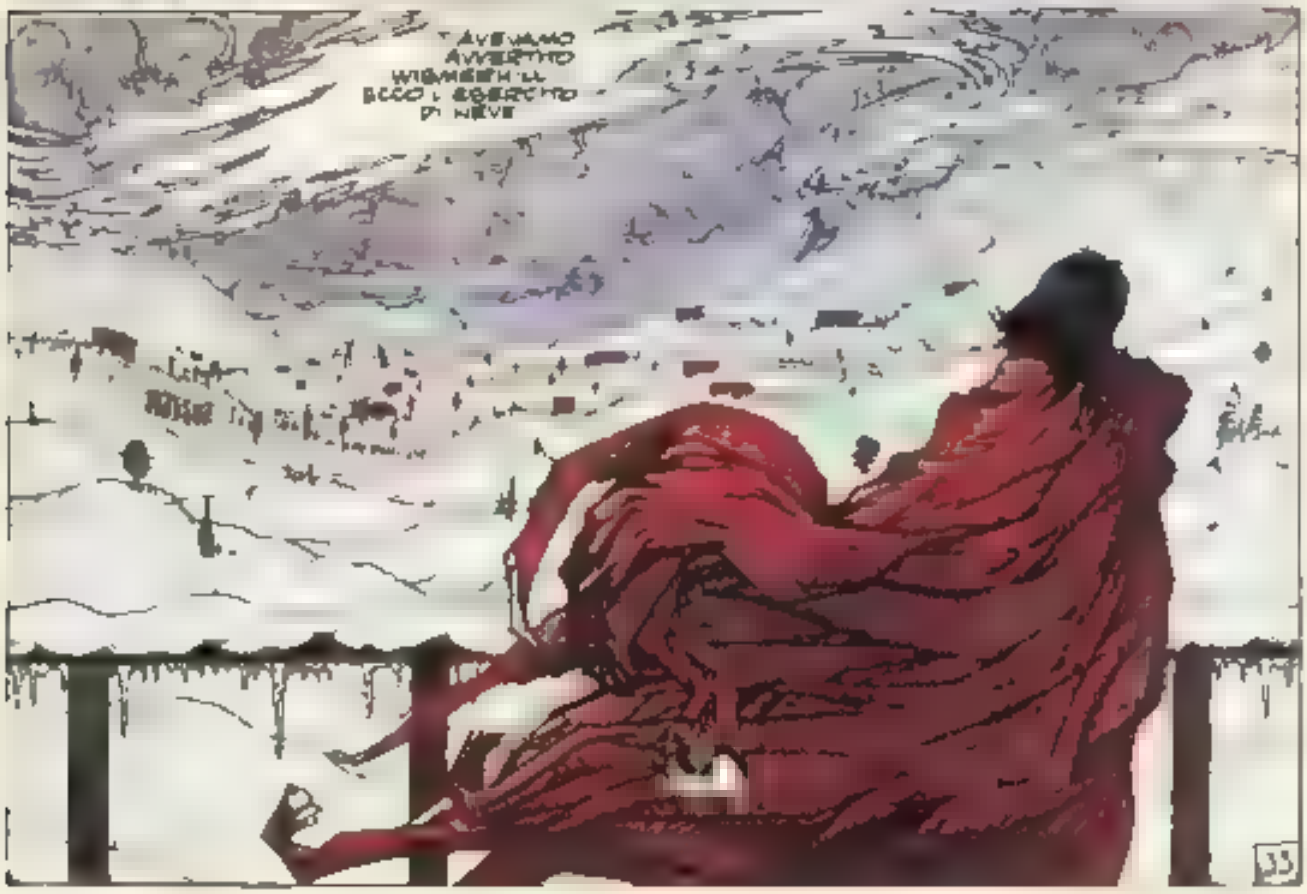
IL SEGNO DELLE TENEBRE

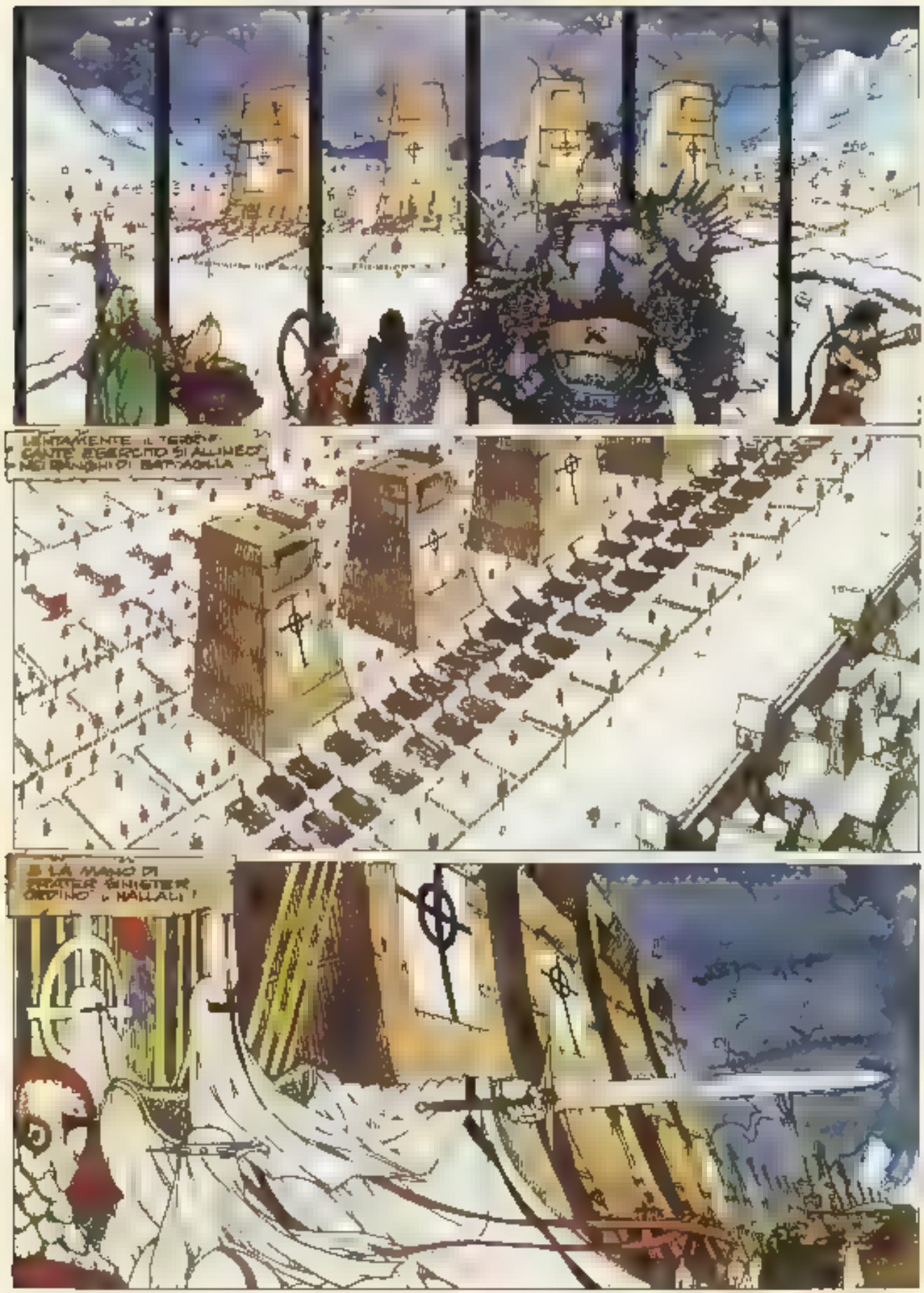
L'[illegible] zo-ogre, Gborgbor Ugg, sta svernando a Kendra [illegible] pazzi. Il giovane [illegible] l'e[illegible] Fe[illegible] rono le loro monotone giornate invernali a potenziare le proprie caratteristiche [illegible] 'monaco' Huzio, un [illegible] diabile livello qualitativo. Tra [illegible] del [illegible] te[illegible] dato dal fosco Freier Sh[illegible] do misteriosamente...


MA, UN MATTINO I VENTI GLI PARLA. SOLO DI UNO STERMINATO ESERCITO BIANCO CHE COPRIVA L'ORIZZONTE COME UN SUDARIO. AVVERTI GHORGHOR.
SE ARRIVANO, TROVERANNO CON CHI DISCUTERE!
SHEMYLA DI 'NQUIETARTI E ASPETTIAMO QUI NOI.
LA TRAMA DEL TUO DESTINO È PROPRIO STRETTAMENTE INTRECCIATA A QUELLA DI MIA FIGLIA.
NON LE HO MAI VISTE COSÌ. SONO I DRACCHI E POTREBBERO DIRCI DI PIÙ.
ZA LEO
GOLO VUOLE LE RISPOSTE
POTER ENORME CHE GLI GRAVITANO ATTORNO È TE
VEDO UN NERO MAELSTROM DI ODIO E RISENTIMENTO CHE TI CIRCONDA E CHE STRAPPEZZA TUTTO A TUO
E 'O?
NON SE

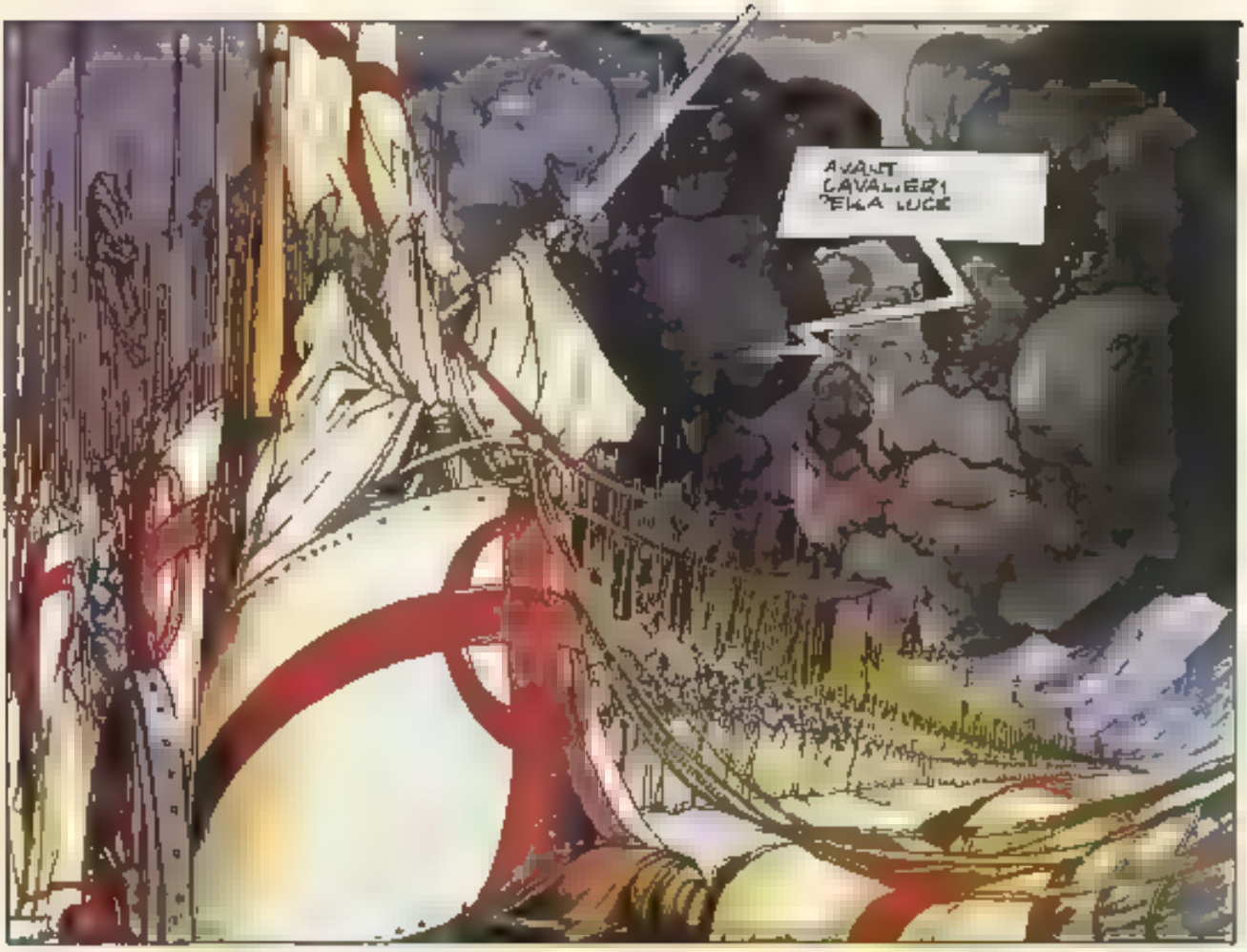

KHOH TENTARE NULLA O TI ABBRUCIO!!!
«Ordina e sarai obbedito»
VA A KEND:R PROTEGGO IL RAGAZZO CHE RISPONDERÀ DELLA VITA IGNARCHT

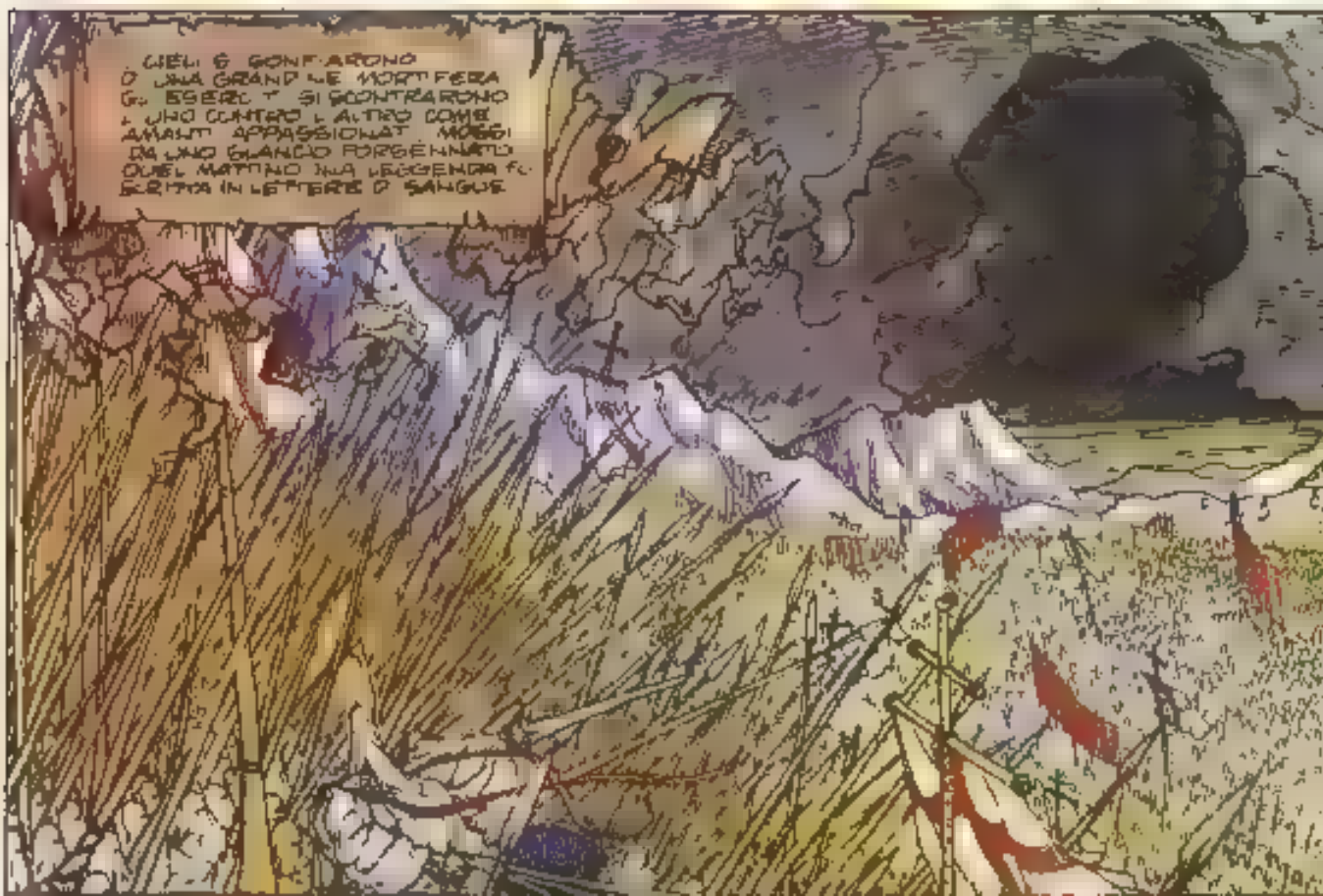
L'ALBA DELLE TENEBRE

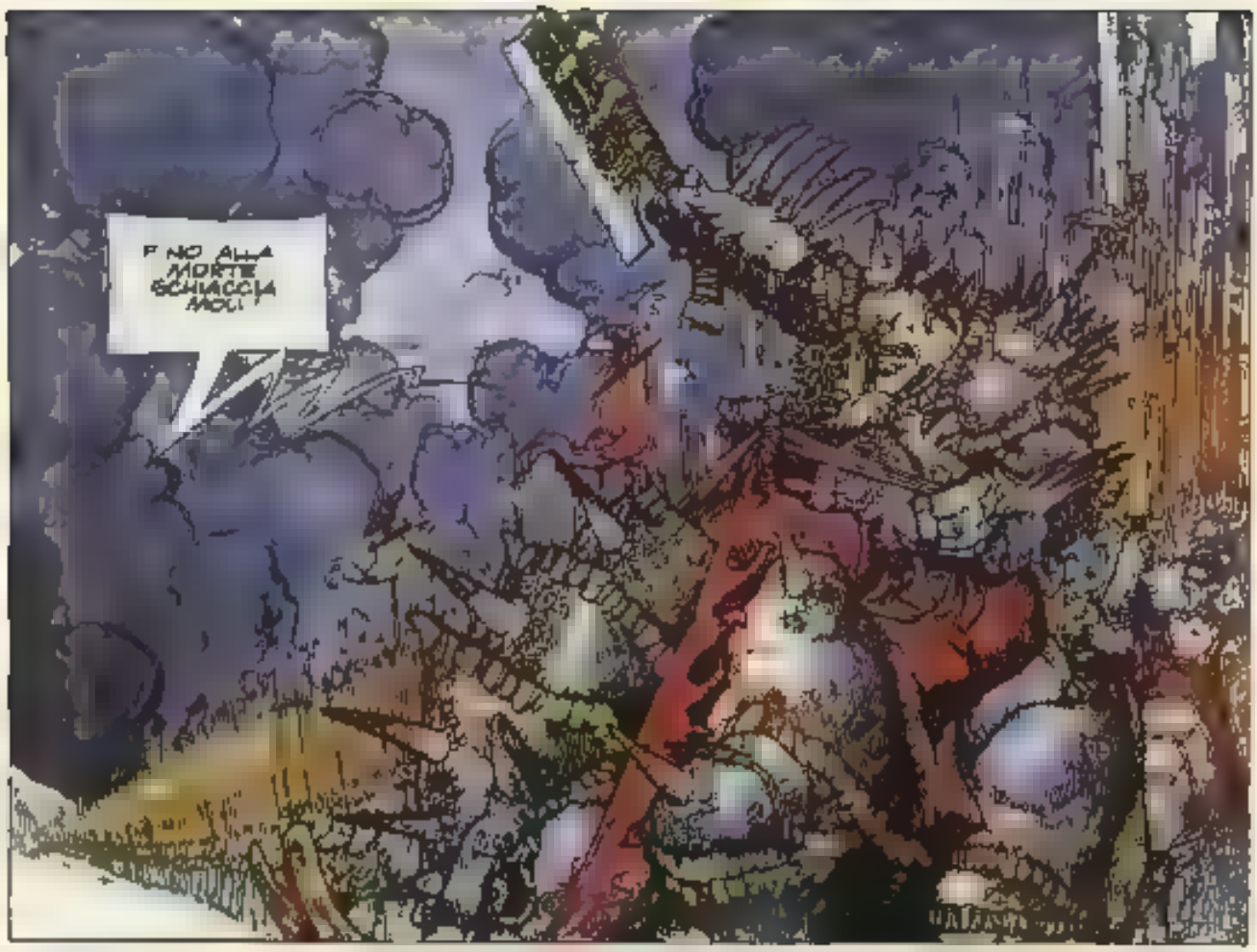

AVEVAMO AVVERTITO WISHEEH LL ECCO L'ESERCITO DI NEVE
33

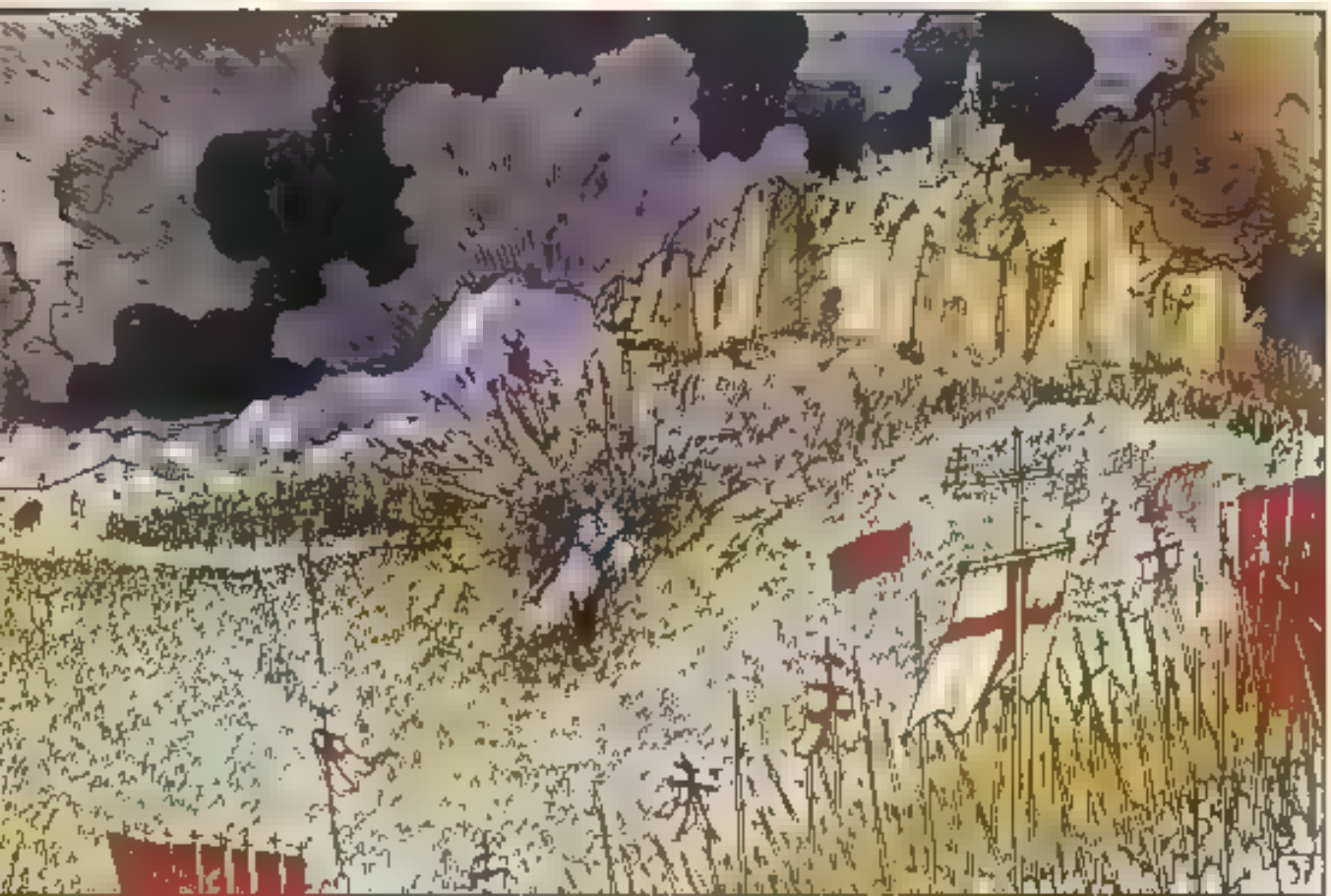

LENTAMENTE... IL TERRIFICANTE ESERCITO SI ALLINEA NEI RANGHI DI BATTAGLIA...
E LA MANO DI SHAITER SINISTER ORDINO' L'ASSALTO!

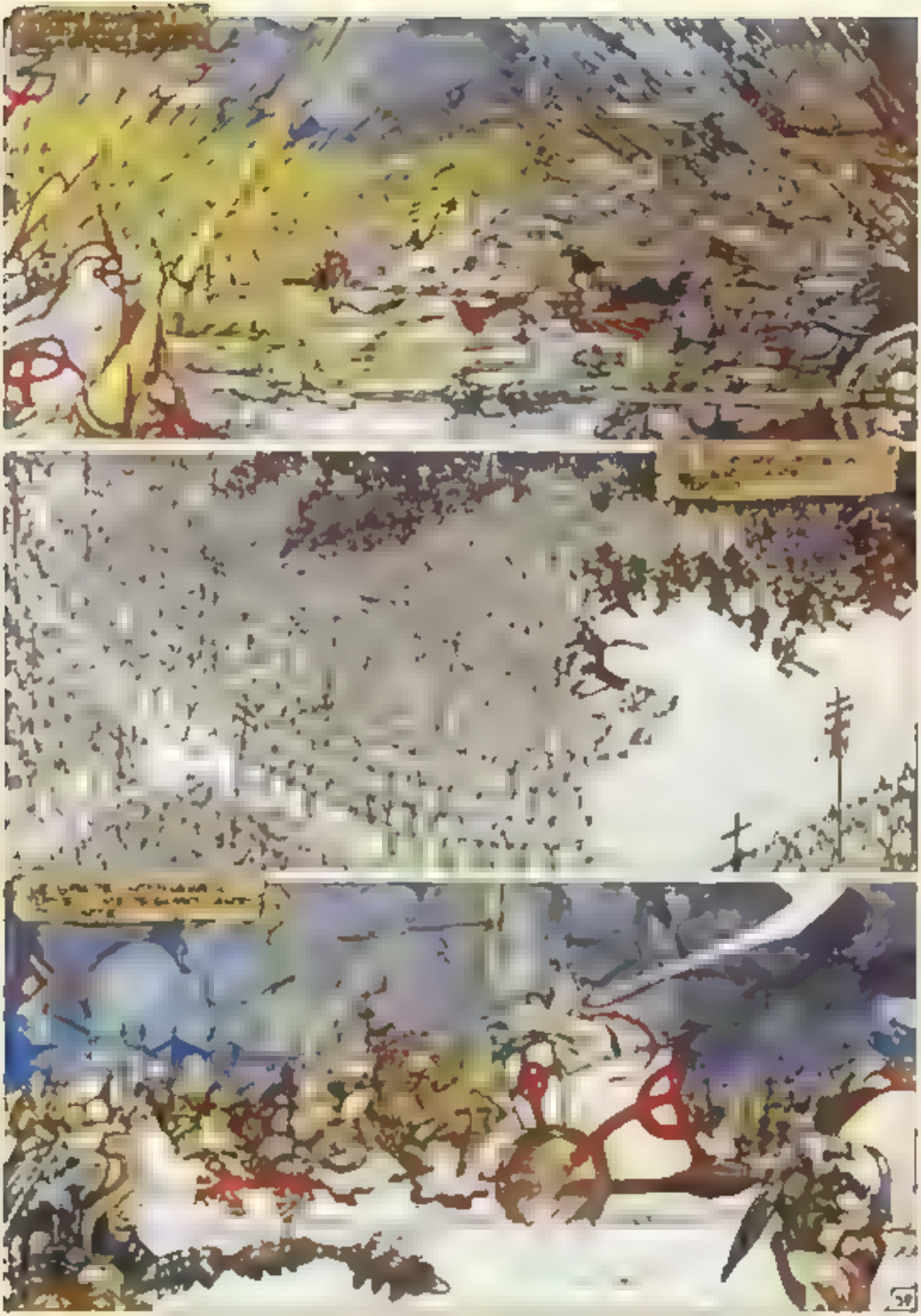
MMMMMMM
SE BRAMO TEMPESTE UNA GUERRA

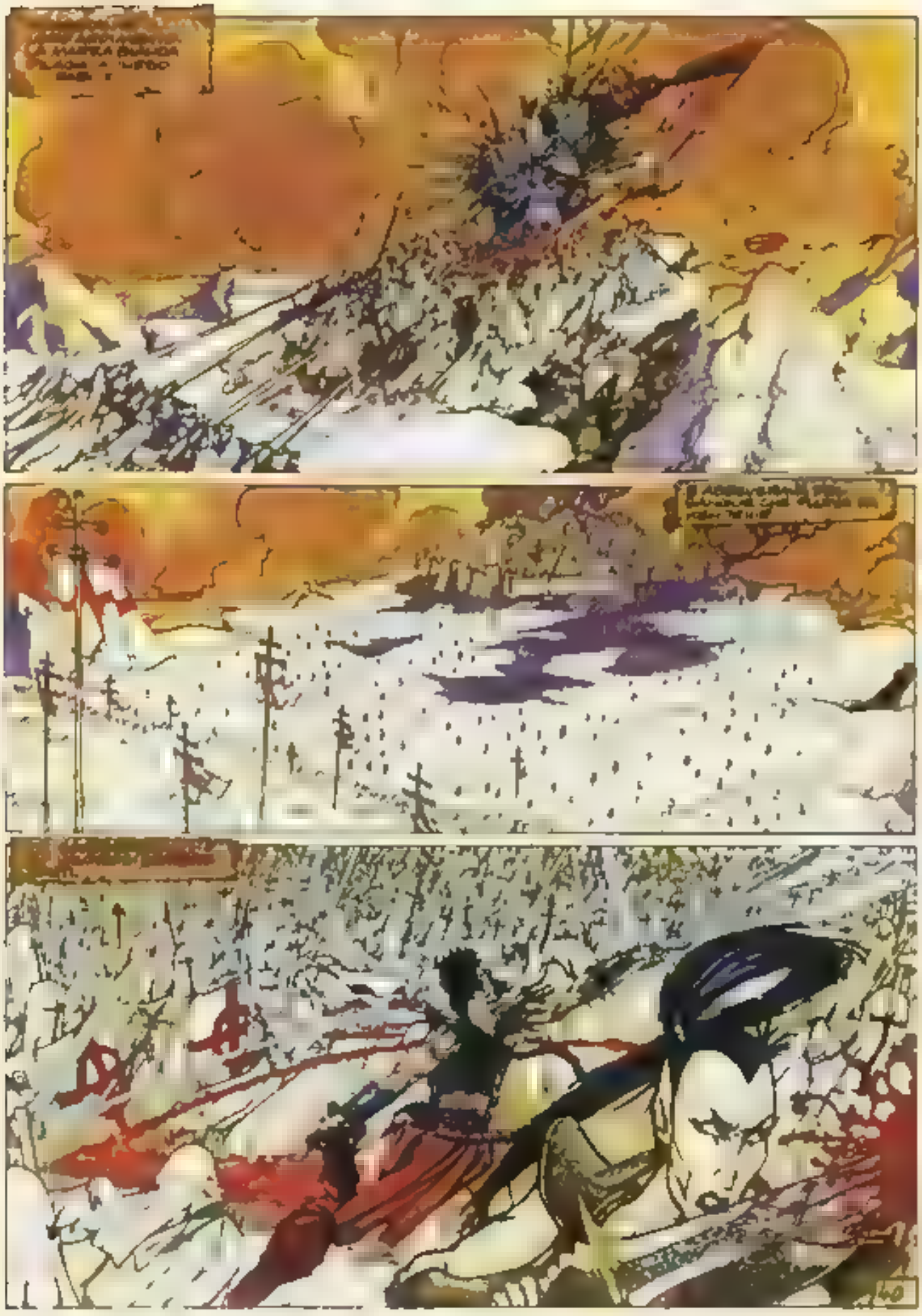

AVANTI CAVALIERI DELLA LUCE

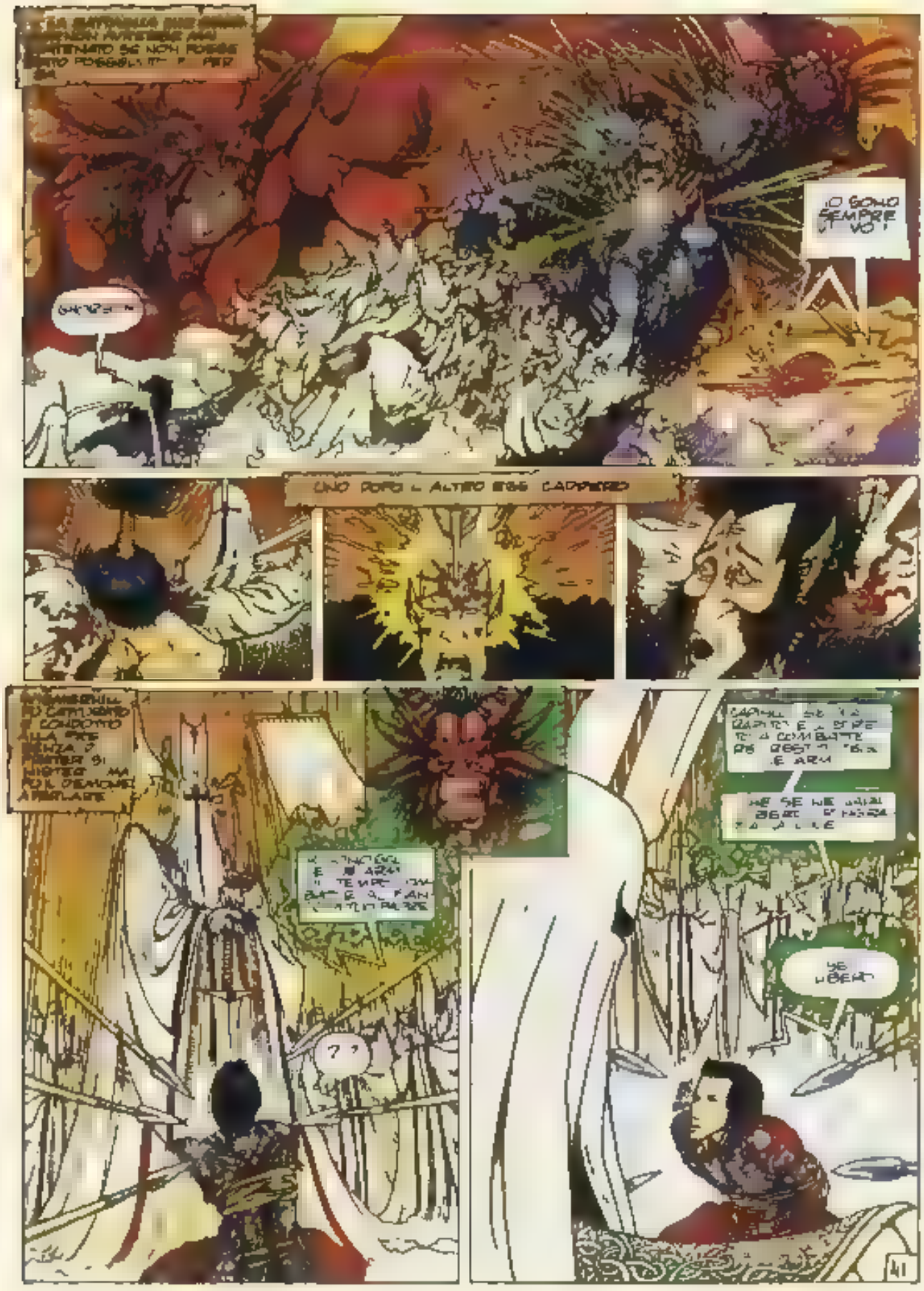

GLI EROI SI SCONTRARONO IN UNA GRANDIOSA E MORTIFERA BATTAGLIA. GLI ESERCITI SI SCONTRARONO L'UNO CONTRO L'ALTRO COME AMANTI APPASSIONATI MOSSI DA UNO SLANCIO FORSENNATO QUEL MATTINO UNA LEGGENDA FU SCRITTA IN LETTERE DI SANGUE


F NO ALLA
MORTE
SCHIACCIA
MOI!

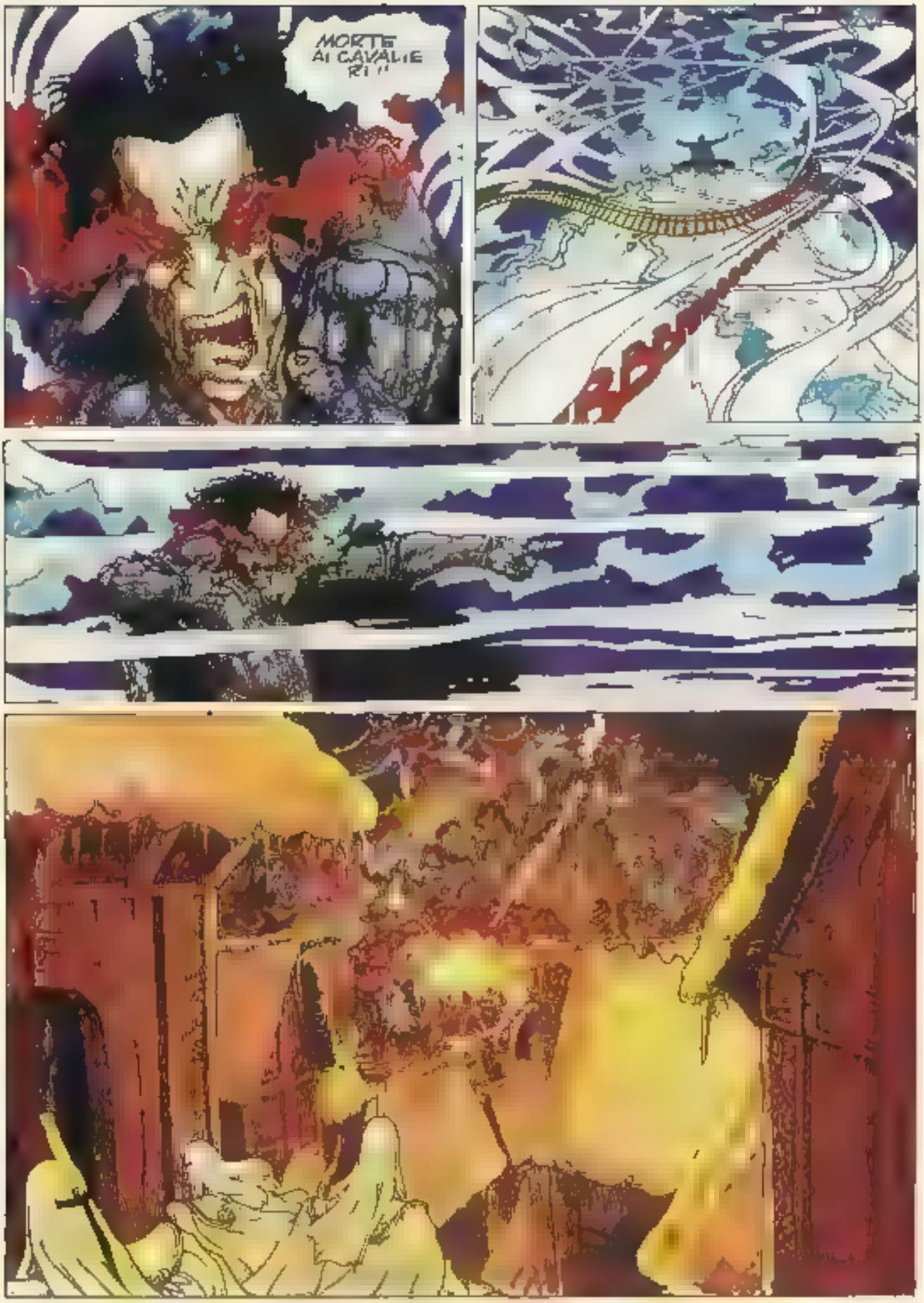


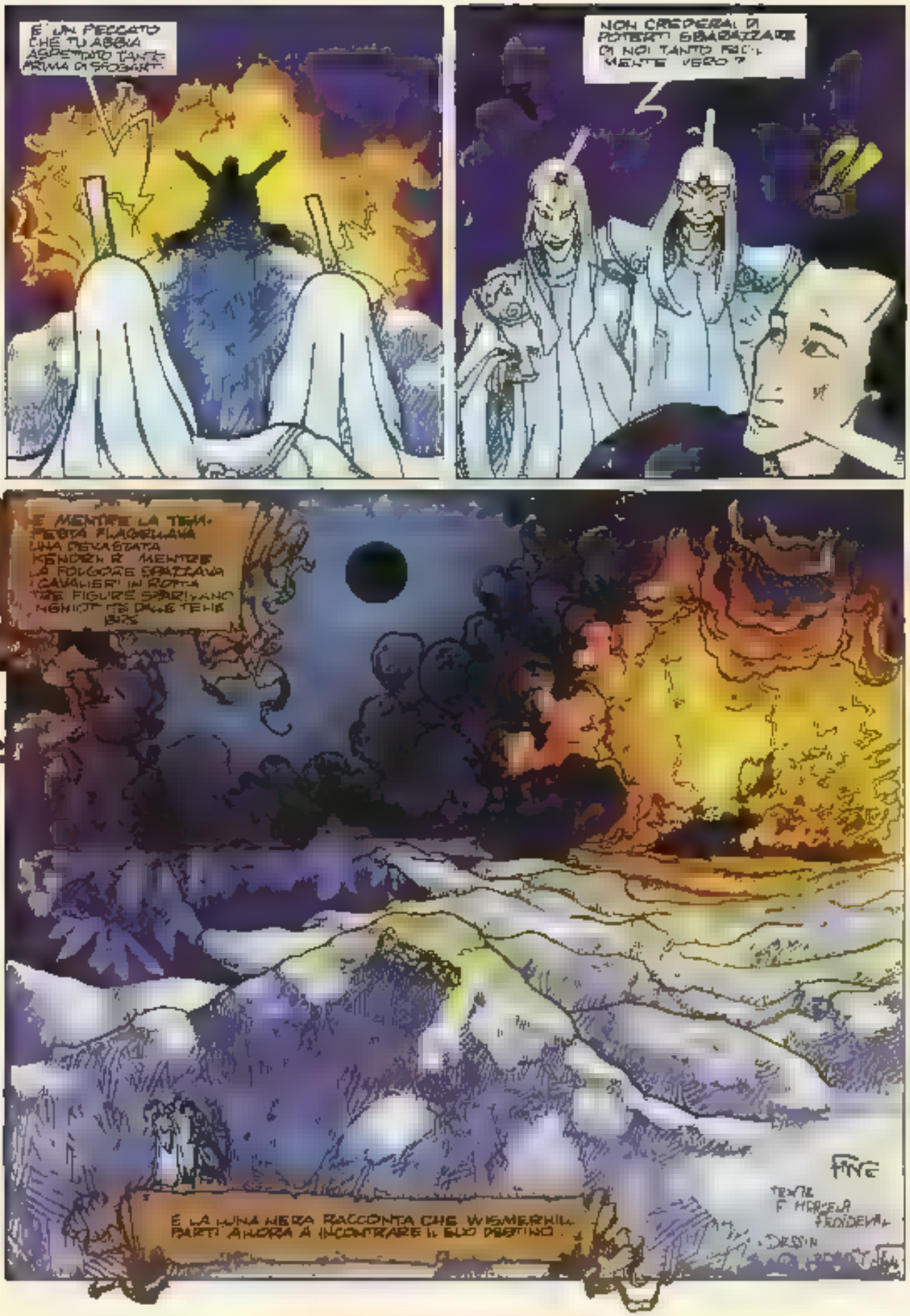





IO SONO SEMPRE VOI!
UNO DOPO L ALTRO ESSI CADDERO
?!

E MENTRE I CAVALIERI SI SCATENAVANO SULLA CITTADELLA PARTI SCONVOLTA, SPEZZATO
HZN
NOOOO!
FE DRE VA' TESTA-O CRO CE!
GHORGHOR! HOOO
VENDETTA!
VENTI FRATELL VENITE A ME TEMPESTE TUONO LAMPI VENDICATEMI!


MORTE AI CAVALIERI !!
BBBM


È UN PECCATO CHE TU ABBIA ASPETTATO TANTO PRIMA DI SFODERARE.
NON CREDEVAMO DI POTERTI SBARAZZARE DI NOI TANTO FACILMENTE VERO ?
E MENTRE LA TEMPESTA FLAGELLAVA LA DEVASTATA KENDER E MENTRE LA FOLGORE SPAZZAVA I CAVALIERI IN ROTTA TRE FIGURE SPARIVANO NEGHOF TRA LE TENEBRE
E LA LUNA NERA RACCONTA CHE WISMERHILL PARTÌ ALLORA A INCONTRARE IL SUO DESTINO.
FINE
TESTI F. HERCEG
DESSIN

CROCIATA STELLARE

di Andrea Di Meglio

ULTERIORI SUGGERIMENTI PER GIOCARE DI RUOLO

più nello specifico

di Marcello Missiroli

Oggetti magici

Duncan lo stregone

Storia

Oggetto magico

Scelta incantesimi

Ruolo

Frase tipica

Limitazioni

Duncan

[illegible]

[illegible] [illegible]

Duncan l'esploratore

Storia: [illegible] [illegible]

Oggetto magico: [illegible]

Scelta incantesimi:

[illegible]

Ruolo: [illegible]

Frase tipica: [illegible]

Limitazioni: [illegible]

Duncan il guerriero

Storia: [illegible]

Oggetto magico: [illegible]

Scelta incantesimi:

[illegible]

Ruolo: [illegible]

Frase tipica: [illegible]

Limitazioni: [illegible]

Duncan l'Incantatore

Storia: [illegible]

Scelta incantesimi:

[illegible]

Ruolo: [illegible]

Frase tipica: [illegible]

Limitazioni: [illegible]

IL DADO A 2 FACCE

d. Fabrizio Venerandi

SOLITI DE STANDING

[illegible]

LA TELEMATICA

[illegible]

NON CI CREDO NEANCHE...

[illegible]

NECRONOMICON

[illegible]

I personaggi non giocanti

[illegible]

La biblioteca e l'ufficio postale

Altre due novità rispetto alle avventure [illegible] ufficio [illegible] biblioteca è in realtà una [illegible] nessuno [illegible] interessi [illegible] più [illegible] argomenti: dalle critiche alla [illegible] ai fumetti [illegible] allo sport. Anche [illegible] BBS [illegible] chiusa [illegible] dalla biblioteca. L'ufficio postale [illegible] dove si può [illegible] una [illegible] posta [illegible] altri [illegible] Ovvi[illegible] diritti a [illegible]

Il realismo

Altra [illegible] il [illegible] realismo [illegible] possibile [illegible]

[illegible] dalla [illegible] Angband [illegible] qualsiasi magia di qualsiasi [illegible] si [illegible] per la magia lanciata e disegna [illegible] una serie di piccoli particolari [illegible]

Emozioni

Estremamente particolare e innovativo è infine il set dei comandi [illegible] previsti comandi per [illegible] ridere [illegible] automaticamente [illegible]

[illegible]

Le tabulae

[illegible]

Difetti

[illegible]

CONCLUSIONI

[illegible]

CHI E DOVE?

Per la documentazione dell'articolo [illegible] gli scritti di [illegible]

[illegible]

RACCONTI DI TAVERNA

Una sera, tanto tempo fa, in una taverna lontana lontana.

STORIE DALL'ELFO NERO

naggio ferito, perché il loro scopo è quello di mangiarlo al più presto. In una parola, pensate come se foste dei lupi! E combattete, mai combattete fino all'ultimo uomo!

Un avventore, tal Clericus Terentius, si svegliò dal suo abituale torpore per affermare: «Ma non sono troppo intelligenti, certamente, avete mai provato a fare un Parla con gli animali? Non sanno niente, non hanno visto niente, mugugnano e subito dopo muoiono» e sprofondò nuovamente addormentato sul tavolo.

«Ehm, mi sembrava certi tipi che s'incontrano per le strade: non servono nulla, non si sbottonano... E' chiaro che dopo bisogna utilizzare la 'linea dura' per ottenere dei risultati» sentenziò Gadoz.

Ci sono, per la verità, molti altri modi da assegnare a mostri e personaggi. Uno potrebbe essere quello di informatore, ma chiaramente, lo avventuriero, soprattutto i nuclei commerciali o su ruota non possono prevedere tutto, e non possono segnalare in anticipo ciò che sarà possibile fermare, annullare o mostro può sapere e avvertigliardire. Come sempre tutto dipende dall'arbitro, che deve decidere se valorizzare la conoscenza di un incantatore di Lettura del Pensiero al posto di un classico incantesimo offensivo.

Dal basso, la voce sgolfiente di Xanda, l'halfling giramondo disse: «Ma se qui siamo qualcosa, spesso è peggio! Scrivetevi questo»

Il racconto di Xanda

Il mio gruppo e io dovevamo recuperare un anello trafugato.

Ecco, celato in un palazzo pieno di armigeri e anche qualche mago.

Convenimmo che non gradivamo molto essere fatti a pezzettini dalle guardie, per cui con calma mi misi a osservare la casa.

Notai che le guardie avevano turni assai ben definiti, e riuscii a notare una pausa lavorativa che sembrava meno frequentata.

Era la pausa di servizio dei servi, e piano piano ne identificai il capo. Quindi assieme al mio amicone Multiplex, mezzo elfo con la parlantina e la magia, invitammo il nostro servo in taverna e, con una combinazione di birra, chiacchiere, pezzi d'argento, parlantina e (poco), ci facemmo dare i turni delle guardie e la mappa dell'edificio.

Assai contenti, ci avviammo alla casa ed entrammo dalla porta di servizio. Un servo era presente e fu silenziosamente messo a tacere.

Ci avviammo verso la stanza del tesoro, ma con nostra grande sorpresa, nel corridoio trovammo tutti i guerrieri pronti a darci battaglia!

«Che rabbia!» - concluse. «Tutto quel lavoro per nulla. Ancora oggi mi chiedo come abbiano fatto a scoprirci.»

«Come sempre l'attacco frontale è il metodo migliore!» sostenne dall'ombra Elderen.

«Ma no!» replicò Gadoz.

«Ma sì!» aggiunse Bullo.

«Ma no» disse qualcun altro.

E la lite si protrasse fino a tarda notte, senza raggiungere, come al solito, alcun risultato.

Spesso l'arbitro si sente come defraudato di qualcosa se una situazione viene risolta in modo incruento (e soprattutto in modo non previsto).

Allora l'arbitro 'lavora' un poco per fare in modo che i giocatori si scontrino con il problema in modo violento e come se non avessero usato altri metodi.

Questo è scorretto nei confronti dei giocatori, perché penalizza chi tenta delle tecniche alternative, e in particolare chi non è fatto solo per combattere (tipo i ladri), ma anche per agire in modo meno diretto.

Tenete da conto i combattimenti interessanti: potrete sempre riciclarli in un secondo tempo.

IL REALISMO NEI GIOCHI DI RUOLO

di Enrico Riccò

«Vi state incamminando in un corridoio stretto e umidiccio, tanto che solo uno di voi per volta può passare. Chi è che si offre?»

Un breve attimo di indecisione e, poi, tutti gli sguardi si posano su Fabrizio, che ha portato un robustissimo guerriero.

«Ma perché sempre io. Casca di sicuro una trappola e non ne va di cadere dentro!»

«Ma suvvia! Lo sai. Non abbiamo il ladro, per cui nessuno di noi può trovare trappole. Tanto vale che, se non si può evitare, ci cada dentro tu che hai tante ferite. Poi ti curo!» dice Roberto, ripassando fra le mani il foglio-personaggio del suo potentissimo prete.

Convinto dalla promessa di facile guarigione, Fabrizio dice:

«E va bene! (sospiro). Andrò avanti io. Ma voglio subito dietro di me uno che lanci incantesimi per proteggermi le spalle!»

Un mormorio di assenso e poi io, che sono il master, non aspettando altro, esclamo:

«Mi dispiace, Fabrizio, ma il corridoio finisce improvvisamente e tu scivoli giù in un burrone fondo 100 metri circa. Direi che sono venti dadi da sei».

Fabrizio fa un rapido conto e risponde:

«Tanto non mi uccidi neanche se fai tutti sei! Ma dovrò salvare tutto l'equipaggiamento, per cui inghiotto l'anello magico mentre cado, così non si rompe!»

Ho voluto iniziare questo articolo con questo episodio per dimostrare quanto possa essere poco realistico un gioco di ruolo.

La nostra comune esperienza ci dice che le probabilità di salvarsi da una caduta di cento metri sono piuttosto basse, ben lontane dalla certezza dimostrata da Fabrizio, ma queste sono le regole del gioco di ruolo più famoso al mondo: *Dungeons & Dragons*.

Con questo non voglio dire che *D&D* sia un brutto gioco, ma farvi notare che il realismo occupa in esso un ruolo secondario.

Al contrario, esistono giochi basati su un grado di realismo molto elevato, vedi *Role Master*, *Runequest*, *Space Opera*, dove anche la più piccola azione è governata da innumerevoli regole e, di conseguenza, lunghissime sequenze di lanci di dado.

A questo punto appare evidente che esiste un dualismo tra giocabilità e realismo: regole molto complesse e accurate richiedono più tempo per la loro applicazione, rendendo in alcuni momenti il gioco lento e spezzettato, rispetto ad altre più lassiste, ma proprio per questo di veloce applicazione.

È evidente che ogni gioco sia composto un compromesso tra queste due realtà, basandosi molte volte sulla ambientazione del gioco stesso.

Tanto per fare un esempio, il realismo in *D&D* è piuttosto basso in quanto il gioco si presuppone ambientato in un mondo di cose in cui tutto è possibile e quasi tutti Conan in cerca di gloria. Quale Conan si lascerebbe uccidere da un miserabile orchetto?

Al contrario, in un gioco come *GURPS*, ambientato nel mondo di Tekkieri, dove persino i mostri più potenti, i draghi, possono essere uccisi da una freccia, il realismo nel combattimento sale considerevolmente, a scapito della velocità, rendendo assai pericoloso, come è nella realtà, lo scontro con qualsiasi avversario, soprattutto se armato di arco e frecce.

Analogo discorso si può fare per qualunque ambientazione, e questo ha causato per lunghi anni una mancanza di giochi semplici in campo fantascientifico, dove il realismo è cruciale.

Ricordo ancora con sgomento i lunghi periodi di tempo passati a cercare di leggere un file sul computer con il mio personaggio di *Space Opera*, tra interminabili ricerche sui manuali e lanci di dado sempre più oscuri.

Eppure ho sempre ritenuto questo gioco come uno dei migliori in campo fantascientifico, proprio per l'alto grado di realismo che contemplava: non potevo fare tutto, ma potevo sempre provare.

Poi, per i gran amanti delle eccessive complicazioni è uscito *Star Wars*, un gioco più classico dei suoi predecessori, dove la difficoltà delle azioni è lasciata al totale giudizio del master e l'uso di Columbo, un metodo che permette ai giocatori di scegliere il livello di realismo con cui vogliono giocare.

Infatti, il problema di base è questo: sono i giocatori a esigere un certo livello di realismo e, quindi, di conseguenza a scegliere a che cosa giocare.

Anzi fu, questo non era molto semplice da fare, in quanto i giochi erano pochi numerosi, non tradotti, e di solito un gruppo impegnava bene un solo sistema di gioco, se non soddisfatto dal realismo, iniziava a crearsi un rugolo di regole e sotto-regole.

Un breve periodo di soddisfazione per la creazione e, in seguito, sconforto nel vedere il gioco stravolgersi, divenire sempre più incomprensibile, anche per il creatore.

Quindi, se non vi ritenete soddisfatti dal sistema di gioco che utilizzate, permettetemi di darvi un consiglio cordiale: Gdl, fino a trovare quello che soddisfa maggiormente il vostro bisogno (o rifiuto) di realismo. Il mercato attuale offre un buon numero di giochi con ambientazioni simili, la maggior parte tradotti o di prossima traduzione, per cui questa ricerca è possibile anche per coloro che conoscono solo l'italiano.

Per concludere, un'osservazione: questo breve articolo non vuole essere una glorificazione di certi giochi, rispetto ad altri. I giochi nominati precedentemente non sono i migliori sul mercato, ma solo degli esempi.

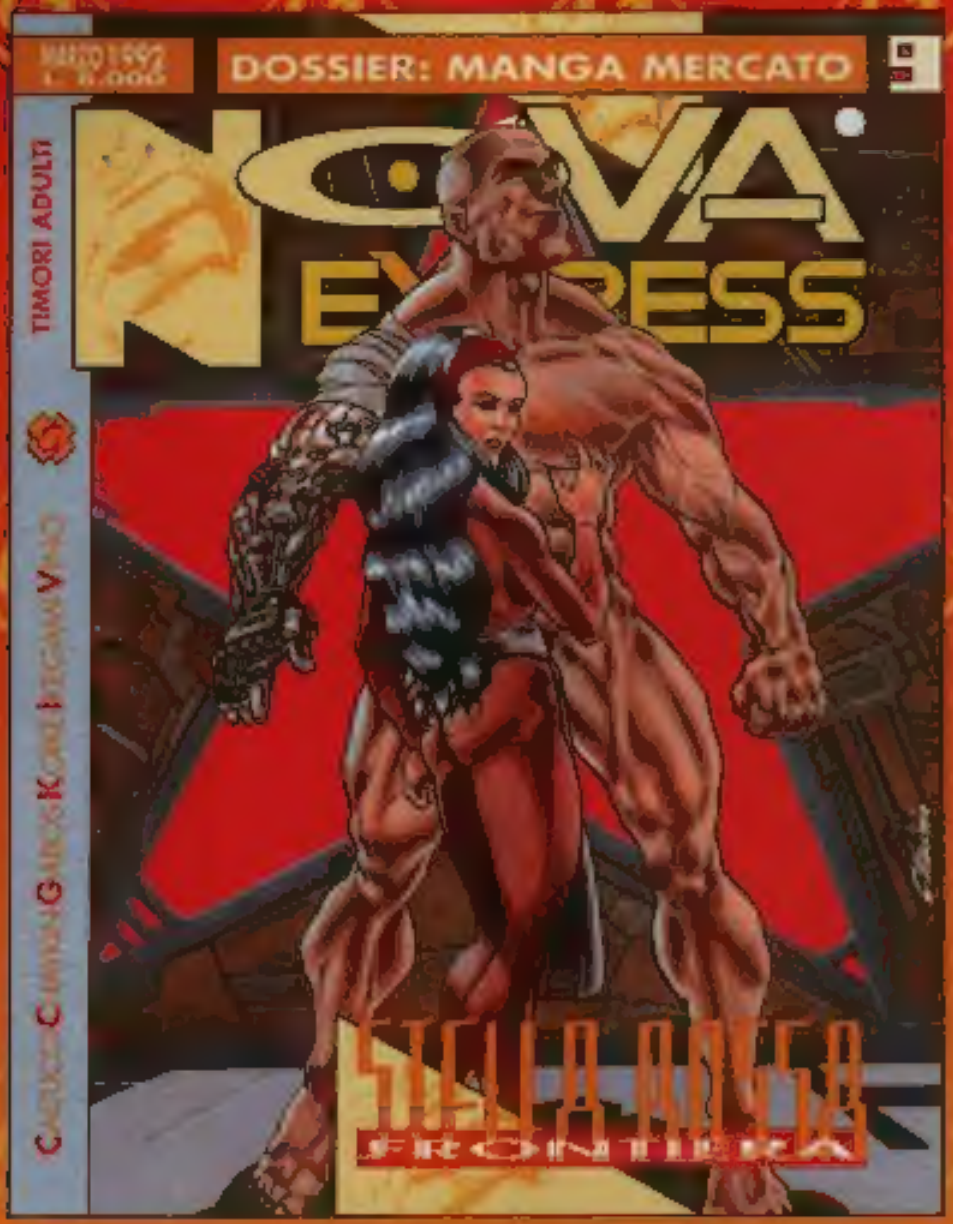
APRILE
I cavalieri dell'ombra
In esordio, sulla collana SCHEGGE, la saga della COMPAGNIA DELLA FORCA a opera del fantasmagorico duo MAGNUS & ROMANINI
128 pagine
Formato 13 x 18,5
Lire 2.500

MAGGIO
Il castellano Sparviero
Irrompe come oscura ombra nei destini della COMPAGNIA DELLA FORCA. Riusciranno i nostri a superare gli ostacoli e a proseguire indenni il cammino?
128 pagine
Formato 13 x 18,5
Lire 2.500

SCHEGGE

Granata

VOSTOK È TORNATO!



Granata

STELLA ROSSA: FRONTIERA
DA MARZO SU NOVA EXPRESS.